# Micro NEWS

15 F

PARAIT LE 1er ET LE 15

**PRIX**

**LES JAPS ATTAQUENT**

**DRAGON'S LAIR 2 LE TEST**

**DOSSIER CD-ROM/CDI**

# LES JEUX VIDEO SONT-ILS NOCIFS ?

1er AVRIL 1990/N°32
BELGIQUE : 110 FB - SUISSE : 4,70 FS - CANADA : $ 4,25
M 2843 - 32 - 15,00 F
3792843015002 00320

# JUMPING JACK SON

***Rock'n'roll for ever !!!***

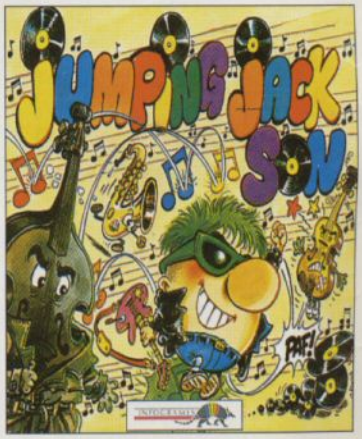
**D**ans un déluge de couleurs et de musiques, sauvez la Terre de la tristesse et de la mélancolie. Ne laissez pas la musique classique s'emparer de vos âmes et de vos corps ! Violons, contrebasses, trompettes et chefs d'orchestres ont pris le pouvoir. C'est l'horreur ! Alors retrouvez vite le premier disque qui a été enregistré par Elvis Presley et libérez ainsi l'âme du ROCK'N'ROLL.

**R**empli de performances techniques, **J**umping **J**ack **S**on affiche résolument plus de 27 couleurs dans l'écran principal de jeu (AMIGA mais aussi ATARI, mais oui !) et jusqu'à 100 couleurs dans certains écrans.

Il contient également plus de 400 KO de musique et de bruitages (AMIGA et ATARI, mais oui, mais oui !).

Et pour la première fois dans un logiciel micro, votre personnage dansera littéralement sous vos commandes, en parfait accord avec la musique rock'n'rollienne qui coulera à flots pendant le jeu. Jamais l'alliance du son et du mouvement n'avait été aussi parfaite. Vous n'en croirez ni vos yeux et encore moins vos oreilles !

SATISFACTION GARANTEED !




**DISPONIBLE SUR ATARI ST, STE, AMIGA.**

INFOGRAMES

# SOMMAIRE

NEWS ..... 4
LES JAPS ATTAQUENT ! ..... 8
PROF ST/DOC AMIGA ..... 12
PC ENGINE SUPER GRAFX ..... 16
LES JEUX VIDEO SONT-ILS NOCIFS ? ... 20
MIQUETS, MOUSE & Co ..... 21
CAPITAINE PIXEL ..... 22
ABONDOS ..... 23
TOPS & SOFTS ..... 28
COURRIER ..... 41
TECHNICOS ..... 44
CONSOLES ..... 48
LA PAGE DECHIREE ..... 54
DOSSIER CDI/CD-ROM ..... 56
TOP SECRET ..... 59
PETITES ANNONCES ..... 64
MAJOR THOMSON ..... 66
BARGON ATTACK ..... 68
SAMOURAI MICRO ..... 70
ROSIE ZOUNETTE ..... 72
CARALI ..... 74
SEX MACHINES ..... 76
BLAGUES A PART ..... 77
STEPHANIE ..... 78
INSERT COIN ..... 80
VICKY & LES GALAXIANS ..... 81
DERNIERE MINUTE ..... 82

# LE PAPE A ROM

Tous les chemins mènent au CD-ROM...

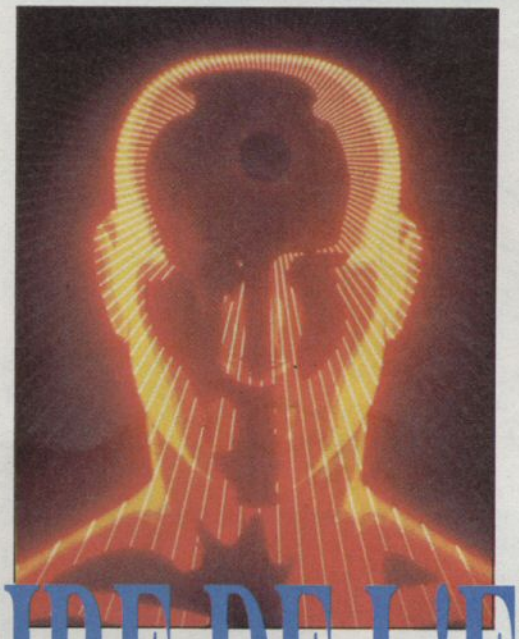
Micro News - journal scoopeur - vous a branché CD-ROM dès mars 89 en vous proposant en exclusivité le test complet sur Nec de Fighting Street, le premier jeu CD-ROM grand public.

Il était donc grand temps de faire le point sur cette technique exceptionnelle - avec notamment ses applications CDI - qui remplacera bientôt nos bonnes vieilles disquettes.

Si vos parents refusent encore de vous acheter un ordinateur ou une console sous prétexte que c'est "mauvais" pour vous, faites-leur lire "Les jeux vidéo sont-ils nocifs ?", l'article définitif sur les prétendus méfaits des jeux micro. Si après ça papa ne sort pas son portefeuille, il ne vous restera plus comme alternative que l'extorsion de fonds paternels...

Le professeur Choron - pape du paradoxe - n'émarge pas à une quelconque technologie futuriste mais fait se hoqueter de rire des millions de lecteurs et téléspectateurs, à tel point que 7 à Paris l'a récemment mis à l'index des 100 personnages essentiels de notre époque. Il ouvre sa rubrique microniousienne dans le prochain numéro, sort son micro (parfois davantage...) pour des interviews "choc" et répond à toutes vos questions - même les plus secrètes, osées ou insensées ! Alors n'hésitez plus, ouvrez grand votre cœur, c'est plus simple que d'aller à confesse et moins coûteux que la psychanalyse. Un simple timbre-poste suffit. A vos stylos !

**Jean-Michel Berté**



# LA GLOIRE DE L'EMPIRE

***Les aigles impériales flottent au vent...***

***A la tête de vos légions impitoyables, marchez sur les traces des grands conquérants de l'Histoire !***

Vous êtes-vous déjà imaginé en Jules César ou en Napoléon Bonaparte ? Quelle que soit votre préférence, **Imperium** (d'Electronic Arts) réveillera sans doute l'empereur naissant qui sommeillait en vous.

## AVE NOSTRUM !

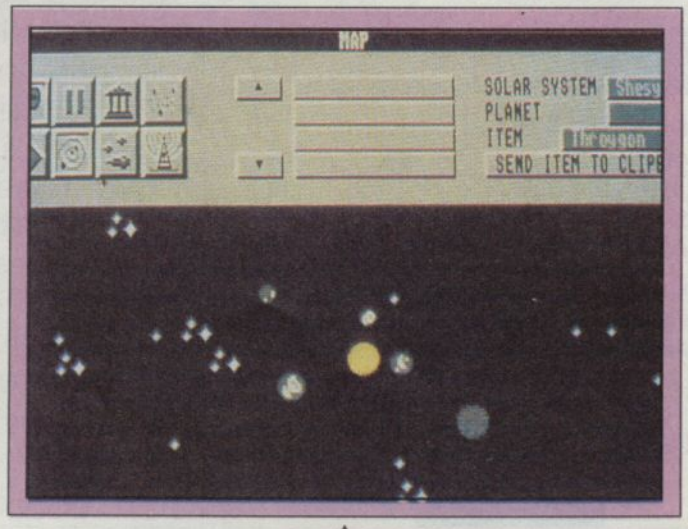
Mais pourquoi réduire vos ambitions à la conquête du monde ?

Avec un tel logiciel, les seules limites se situent en fait aux frontières de la galaxie. Le monde d'*Imperium* - très vaste, composé de plusieurs systèmes solaires et de plus de mille planètes différentes que vous allez devoir conquérir - dépasse toute imagination.

Tous les empereurs du Passé vous le diront, la vie dans les hautes sphères n'est jamais facile. Vous allez devoir concilier les revendications de vos colonies avec la recherche de nouveaux débouchés, pendant que les autres empires sont tapis, menaçants, à l'horizon - prêts à vous envahir à la moindre occasion. De plus, la mort vous guette, inéluctable - ou presque... Car quelque part aux confins du système solaire se dissimule un élixir de vie éternelle, le Nostrum. En mettant la main dessus, vous aurez l'occasion, si tout se passe bien, de jouer durant mille années...

## LES AIGLES DU JEU

Le concept d'*Imperium* paraît à la fois impressionnant et ambitieux. Rien d'étonnant : c'est l'œuvre de Mathew Stibbe, diplômé d'Oxford et spécialiste de l'histoire moderne ! En fait, ce logiciel est bien plus qu'un jeu de stratégie spatiale : il combine l'attrait des anciennes règles impériales avec des facteurs économiques et politiques modernes. Stibbe définit sa création comme "un jeu qui renferme tout". Un petit coup de chapeau au passage à Nick Wilson, le programmeur, car le logiciel se révèle très simple d'emploi (chose rare dans ce type de jeu). Seuls cinq ou six petits trucs doivent être impérativement connus pour assurer une bonne jouabilité.



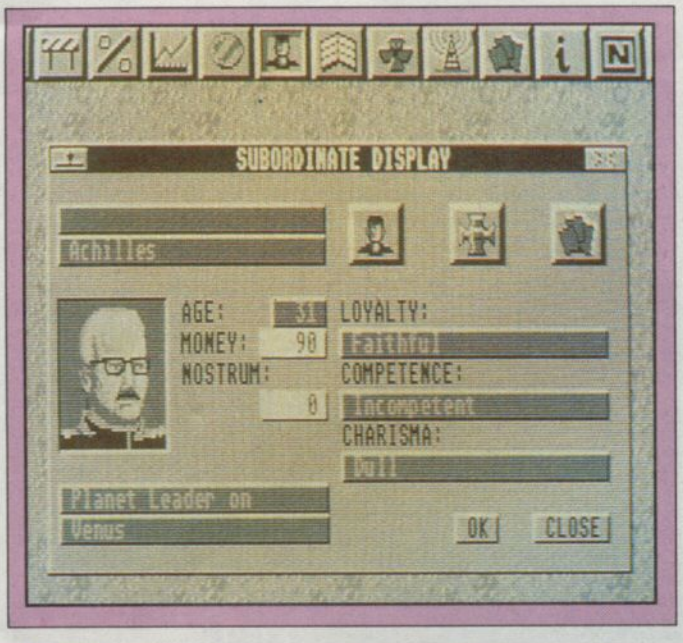

2020 : comme empereur de la dynastie installée sur Terre, vous devez employer tous vos talents diplomatiques, économiques et politiques à élargir l'étendue et la puissance de votre autorité. Et si après un millénaire, vous avez réussi à consolider votre souveraineté, vous deviendrez le maître suprême de l'Empire galactique...

## DIVISER, C'EST REGNER

Des rapports détaillés vont vous indiquer le type de planète, son atmosphère, son état et sa population à chacune de vos approches. Pour bien gouverner votre empire, des délégations de pouvoirs se révèleront nécessaires... Vous choisirez évidemment des hommes de confiance qui deviendront vos oreilles et vos yeux sur l'ensemble des territoires soumis à votre règne. Le menu de ces subor-

donnés vous fournit des détails sur chacun d'entre eux (nom, qualités propres), auquel vous devrez attribuer une fonction correspondant à ses capacités. Les sous-fifres peuvent être élevés à de plus hauts grades au moyen d'un système de récompenses, mais attention aux ingrats poussés en graine ! Dans un souci de démocratie, des élections ont lieux tous les cinquante ans et il ne manquera pas d'arriver qu'un de vos sujets, dévoré d'ambition, se présente contre vous afin de devenir calife à la place du calife... Heureusement, une forte popularité permettra d'affermir votre légitimité. Le baromètre de celle-ci est à votre disposition tout au long du jeu.

Mais l'essentiel sera de survivre pendant une période de mille ans - et indispensable pour cela de trouver et de contrôler l'endroit où se trouve le Nostrum ! Les ingrédients qui président à sa fabrication ne poussent malheureusement que sur certaines planètes, qui doivent être repérées et colonisées ou... prises d'assaut : le produit miracle excite bien des convoitises ! D'où l'opportunité de construire des vaisseaux neufs qui vous sera offerte. Pour vous procurer les fonds nécessaires, des arrangements, des alliances, des embargos se négocieront d'empire à empire.




Le charme de ce ludiciel vient aussi du fait que chacun des facteurs du jeu, qu'il soit économique, politique, ou militaire, se trouve en totale interaction. S'inspirant directement des décisions gouvernementales telles qu'elles se prennent dans la réalité, chaque intervention accomplie dans l'enchaînement des faits aura son poids de conséquences. Par exemple, augmentez les impôts sur une planète quelconque et vous verrez votre niveau de popularité dégringoler...

Après plus de deux ans de développement, *Imperium* devrait être distribué à la mi-avril sur ST et Amiga. Une version PC sortira sans doute pour le mois d'août. Nul doute que ce jeu complexe, passionnant et très jouable emportera tous les suffrages ! **Kelly Beswick**

Nick Wilson et Mathew Stibbe

LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS

LORICIEL

SALUT LES BRANCHÉS

DÈS MAINTENANT VOTRE SERVEUR

3615

code LORI

des jeux, des infos, des concours et des milliers de cadeaux à gagner

LORICIEL S.A.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18

LORICIEL LORICIEL LORICIEL

# DEAD ALIEN !

Imaginez un *Dungeon Master* qui se passerait dans l'espace et dans un univers de science-fiction pas si éloigné d'*Alien*, pour situer un peu le cadre de l'action... Un univers dans lequel les détours lugubres du donjon auraient été remplacés par les coursives d'un vaisseau spatial et où vous dirigeriez, non plus une équipe d'aventuriers, mais un humain qui programme des robots pour l'aider dans sa tâche... Où vous devriez déjouer les protections mises en place par l'ordinateur, et non les pièges diaboliques d'un quelconque représentant du Chaos. Ça, c'est **Federation Quest** et c'est pour bientôt sur ST et Amiga. Avouez que ça nous change un peu des scénarios habituels à ce type de jeu. Il conserve certes bien des points communs avec la foison de softs qui ont pour thème l'heroic-fantasy : on retrouve ici la gestion intégrale à la souris, la progression dans des couloirs représentés en 3D ou encore les armes supplémentaires à ramasser au cours du chemin. Le but de la mission : récupérer les bestioles qui ont déserté les soutes du vaisseau. Heureusement que les robots assument pour vous filer un coup de main car la tâche se révèle délicate... Sachez que les seringues donnent un coup de fouet, ou que les armes sont hyperpuissantes ! Bref, voilà un jeu qui s'annonce passionnant et qui devrait apporter une bouffée d'oxygène dans un genre qui tardait à se renouveler.

# SHADOW WARRIORS

Il porte le masque de hockey de Jason (le tueur psychopathe de la série des *Vendredi 13*), il a les bonnes manières de Jason et la même propension à transformer les types qu'il croise en steak haché... mais ce n'est pas Jason. Sa mission : nettoyer les rues des bas-quartiers de la ville où les gangs font la loi. Or c'est bien connu, quand le gang règne, c'est la gangrène ! Et la gangrène, ça se soigne par amputation. Vous allez donc amputer des têtes à satiété au travers de six niveaux bourrés d'action bien crade. Le héros est un spécialiste des arts martiaux, ce qui lui facilite les rapports humains avec son entourage. Coups de pied arrière, sauts périlleux, barre fixe autour des réverbères et propulsion d'ennemis au fond des cabines téléphoniques constituent les bases essentielles du vocabulaire qui lui permet de dialoguer avec ses contemporains. Les mauvaises langues diront que cette adaptation d'un superbe jeu d'arcade n'est jamais qu'un "frit'em up" de plus, mais la qualité de la réalisation devrait les faire changer d'avis. Amateurs de castagne, **Shadow Warriors** va vous faire craquer !

# LES ELIXIRS DU DIABLE

Voilà un superbe jeu de stratégie qui va faire grand bruit dans les chaumières ! **Dragons Breath** va vous permettre d'inviter deux copains autour de votre Amiga pour jouer aux sorciers maîtres du monde. Le but de chacun des joueurs : prendre le contrôle du mystérieux château de la Montagne des Nains - qui renferme le secret de l'immortalité (pour le secret de l'immoralité, voyez dans le bureau d'Eric Satyre, deuxième porte à droite). Pour y parvenir, vous devrez envoyer vos dragons domestiques semer la peur et le chaos (le K.-O. aussi parfois) à travers la région. Mais vous pouvez également faire appel à la magie : il existe des dizaines d'ingrédients qu'il vous faudra mélanger pour obtenir des sorts aux effets variés. "Par exemple, la camomille qu'elle est mélangée avec oune pincée dé safran, elle est très bonne pour les hémorroïdes."

Merci Rika, vous êtes bien gentille, mais on se passera de vos services pour cette fois car le manuel de *Dragons Breath* contient un tableau rassemblant les différentes bases et indiquant les résultats obtenus en les associant. Mais ce tableau ne donnera que de vagues indications et ce sera à vous de découvrir au fil du jeu les effets de chaque mixture en fonction des dosages et de la préparation (par mélange, broyage, chauffage ou évaporation). Amis apprentis sorciers, à vos chaudrons !

# DRAKKHEN

ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES







INFOGRAMES

# PRIX : LES JAPS ATTAQUENT !

***Ils sont venus, ils ont vu et maintenant ils attaquent pour vaincre.***

***Banzaï ! Aïe, aïe, aïe...***

Mais qui a dit que les consoles japonaises et les cartouches étaient hors de prix ? Qui a dit que les jeux à cristaux liquides étaient "out" ? Rien n'est jamais acquis sur le marché dit "instable" de la micro : ce qui était vrai hier ne le sera pas forcément demain...

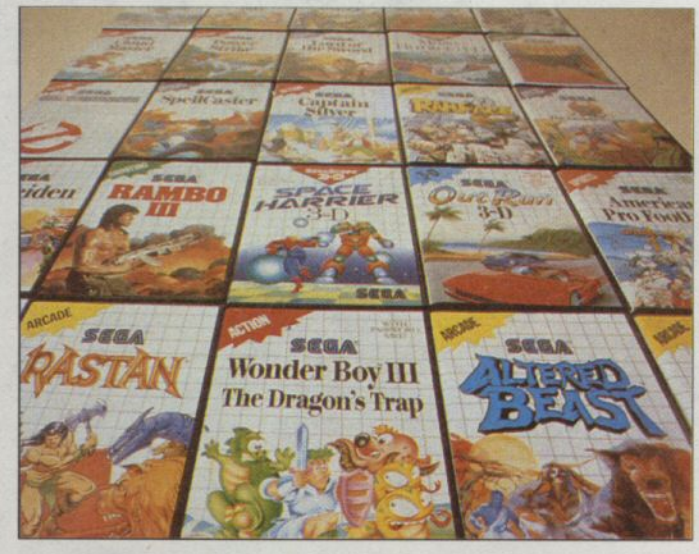
## INVASION NINTENDO EN EUROPE

Nous vous avions annoncé que la console Nintendo baissait de prix et passait à 749 F. Erreur, c'est encore mieux que ça puisqu'elle est désormais vendue 690 F prix conseillé (modèle de base **Control Deck**, vendu avec deux manettes mais sans jeu).

Le module **Action Set** coûte 990 F : la console de base, deux manettes, le pistolet Zapper et une cartouche "double jeu" comprenant *Super Mario Bros* et *Duck Hunt*, deux excellents titres.

Minoru Arakawa, président de Nintendo Etats-Unis, a récemment annoncé l'ouverture au mois de mai d'une nouvelle filiale en Allemagne de l'Ouest. Quant à Ron Judy, président de Nintendo Europe, il prépare une campagne de promotion très "agressive" pour l'année 90, avec notamment en France la diffusion de 300 spots télévisés (sur toutes les chaînes sauf Canal Plus). Ça risque de chauffer dur car la firme nippone dispose d'énormes moyens financiers (4,1 milliards de dollars de chiffre d'affaires prévus en 90 rien qu'aux Etats-Unis).

Dans la même optique, Nintendo a donné pour la première fois des droits de publication sur l'Europe à trois éditeurs européens : Activision, Mindscape et Ocean - qui apportent en dot des titres prestigieux tels **Paperboy, Robocop, Batman.** Infogrames, de son côté, a reçu depuis six mois l'aval Nintendo et son best-seller *Operation Jupiter/Hostages* rebaptisé **Rescue** s'est déjà vendu à 300 000 exemplaires au Japon et aux Etats-Unis. La sortie des *Tuniques Bleues* sous le nom de **North & South** est imminente dans ces deux pays.




Les prochains jeux Nintendo à être disponibles en France sont **Airwolf, Donkey Kong Classics, Dragon Ball, Rygar, Solomon's Key, Lee Trevino's Fighting Golf, Simon's Quest.**

Minoru Arakawa, président de Nintendo Etats-Unis

## PROMOS SEGA

De nombreux points de vente Sega vous offriront un **mini compact disc** des meilleures musiques Sega pour tout achat de la console **Master System** qui, rappelons-le, est désormais vendue 749 F.

Autre bonne nouvelle : une dizaine de titres "valeurs sûres" sont désormais vendus à 99 F - ce qui constitue pour certains titres une baisse de plus de 60% ! Pour les Césars des meilleurs rapports qualité-prix, les nominés sont : *Action Fighter, Teddy Boy, Enduro Racer, The Ninja, Rescue Mission, Transbot, Global Defense, Secret Command, Aztec Adventure, Fantasy Zone, World Grand Prix, Super Tennis* (un grand nombre de ces titres sont testés dans le Hors-Série Sega édité par Micro News et vendu uniquement par correspondance). Une centaine de titres Sega sont disponibles à ce jour et trois nouveautés sortent en moyenne chaque mois.

Enfin, les modules **Master System Plus** et **Super System** baissent également de prix : 1049 F pour le premier (console de base + pistolet Light Phaser + deux jeux : *Hang On* et *Safari Hunt*) ; 1399 F pour le second (console de base + Light Phaser + lunettes 3D + le jeu *Missile Defense 3D*).

## NEC A L'HEURE

Les jeux pour la console Nec sortent désormais en France en même temps qu'au Japon et certains titres parmi les nouveautés sont vendus à partir de 300 F. Ironiquement, ce sont les vieux titres qui restent les plus chers, avec les jeux CD-ROM qui coûtent 499 F.

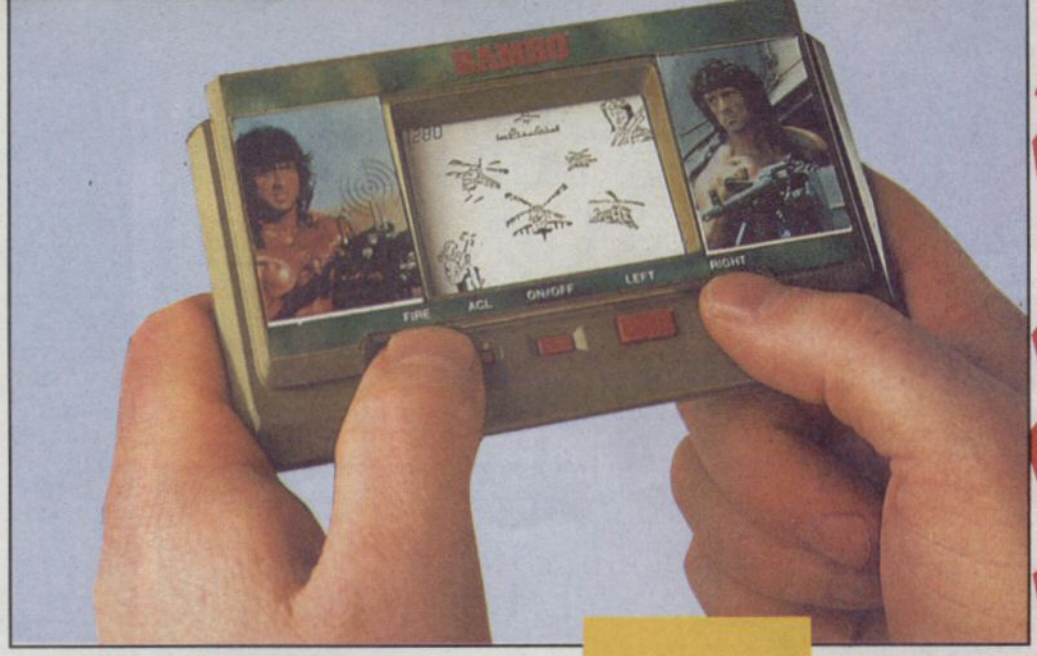
Rappelons que le prix de la console Nec est passé à 1490 F. Voici les nouveautés attendues prochainement en cartes : **Tiger Road, New Zealand Story, Drop Rock, Sybarcore, Strange Zone, City Hunter, Genpei, Arm F, Powerdrift.** En CD-ROM : **Super Darius, Fantasy Zone 2, Golden Axe.**

## LE RETOUR DES LCD ?

On assiste actuellement en Angleterre à un retour en force des petits jeux à cristaux liquides (écrans LCD), représentés principalement par Acclaim, Konami, Game and Watch (Nintendo) et Grandstand - avec en tête des ventes les hits *Rambo, Wrestlemania, Airwolf, Batman, Teenage Mutant Ninja Turtles*.

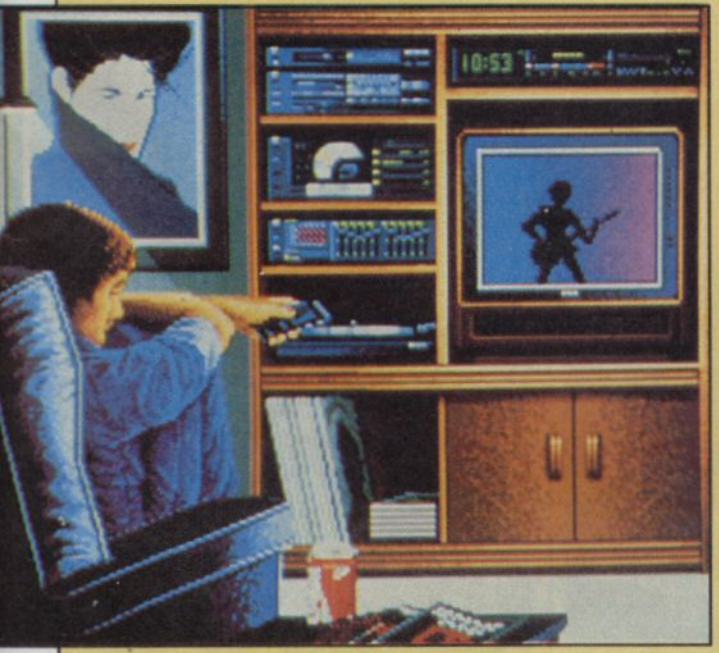
Le marché annuel des jeux LCD est de 120 millions de dollars aux Etats-Unis. Assisterons-nous en France à un nouvel engouement ou bien seront-ce les consoles portables de type Game Boy qui l'emporteront ? Wait and see...

**Samouraï Micro**




# ULTIMA TOME...6

Si je compte bien, on en est pour le moment au troisième *Rambo* (tacatacatac !), au six ou septième *Vendredi 13* (sploush !) et au cinquième *Star Trek* (Spock à l'inter !). Quant à *Ultima*, on peut dire qu'il tient en bonne place dans ce palmarès, puisqu'il en arrive à sa sixième séquelle sur PC : **Ultima VI, The False Prophet**. Cette fois l'aventure démarre à notre époque, mais rassurez-vous, vous ne resterez pas longtemps dans le confort douillet de votre salon. Un éclair, deux explosions, et vous voilà transporté dans le monde magique de Britany et - n'ayons pas peur des mots - en plein dans les emmerdes. En effet, des gargouilles ont envahi la contrée et y sèment la terreur et le chaos. A vous de découvrir d'où viennent ces immondes créatures (des gargouilles de Notre-Dame-de-Paris en vacances ?), et surtout la raison de leur présence dans le coin (simple tourisme, mon œil !). Côté réalisation, on quitte les petits bonhommes à tête carrée pour entrer dans un univers graphique beaucoup plus riche, proche de celui de jeux comme *Fairy Tales*. L'action se présente en vue de dessus, mais sans pour autant que les personnages aient l'air d'être allongés sur le sol. Plus besoin d'apprendre par cœur une dizaine de commandes, tout passera par l'intermédiaire de la souris - quelques améliorations qui devraient faire de cet épisode le meilleur de la série !




# ALIENS & MORGUL

"Un nouveau genre de jeu d'action science-fiction ". C'est ce que le dossier de presse affirme à propos de **Turrican**, le prochain jeu de Raimbow Arts pour Amiga, ST et C64. Et alors là, justement, je ricane ! Treize niveaux, plus de mille écrans, un scrolling multidirectionnel, cinquante aliens différents, dix armes effrayantes, une vingtaine de musiques, des salles secrètes, des conduits, de sombres tunnels, d'inévitables monstres de fin de niveau remplissant tout l'écran et pour finir : le responsable du chaos en personne, le dieu à trois têtes, l'ignoble Morgul (beurk, c'est vraiment dégueulasse !). Rien de bien nouveau là-dedans, à part peut-être le nom du méchant, digne de figurer parmi les Crados. Pourtant, on oublie bien vite le léger manque d'originalité pour s'incliner devant la performance technique et foncer tête baissée dans l'action. Songez par exemple que si l'on devait mettre tous les écrans côte à côte, cela couvrirait un terrain de foot. L'action se révèle prenante et la réalisation impeccable (de plus les yeux de l'attachée de presse brillent - superbes). Bon, finalement, on ne ricane pas - on applaudit !

**3615 MICRONEWS**
**C'EST TOUS LES SOIRS ROSIE EN DIRECT !**

NEWS

NEWS

# INTO THE FIRE !

Le monde se trouve à l'orée d'un nouveau cataclysme - parfois on se dit que l'histoire balbutie bizarrement. Heureusement, les héros n'ont pas froid aux oreilles et ont la mémoire courte. Ouvrez l'œil, l'enfer vous appartient. Un homme (un aventurier taillé dans le granit) entreprend d'éteindre l'incendie démoniaque qui menace de ravager la Terre, plus exactement le royaume de Norse. La déesse de Niflheim, Hel en personne, a décidé d'étendre son pouvoir sur le monde vivant. Son entreprise maléfique est sur le point de réussir, lorsque Thor se dresse, seul, face aux forces du Mal. Vous pénétrerez dans cet univers de légende et de magie noire en jouant à **Fire & Brimstone,** vous traverserez des contrées remplies à ras le chaudron d'elfes et de sorcières. Le premier niveau se situe dans la mouvance d'un *Stormlord* ou d'un *Ghouls'n'Ghosts*. Il ne sera pas si facile de survivre aux mille et un périls qui vous guettent tout au long de cette histoire à rêver debout ! Une aventure/arcade qui bénéficie de beaux graphismes et dont le programmeur n'est autre que M. Steve Bak himself - on attend avec impatience la sortie, prévue courant mai sur ST et Amiga.

# ERRATUM

Dans notre dernier numéro, le Major Thomson communiquait les coordonnées des **Editions Chrysis**. Malheureusement, une erreur s'était glissée dans le code, postal que nous corrigeons sans plus tarder : *Editions Chrysis, RN 10 La Croix-Blanche, BP 38, 86361 Chasseneuil-du-Poitou.*

# ET ÇA CONTINUE ENCORE ET ENCORE

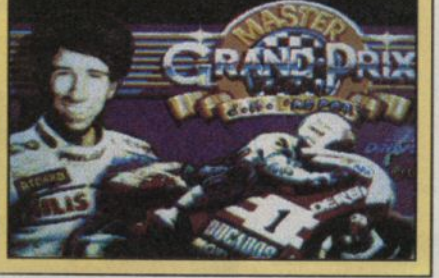
Le concours européen organisé par Tomahawk, à l'occasion de la sortie du logiciel **Paris-Dakar 90**, est prolongé du 31 mars au 15 juin. La finale aura lieu à l'automne 90 et le gagnant emportera une Peugeot 205, n'oubliez pas d'envoyer vos coupons-réponses avant cette date.

# S.E.U.C.K. COURT TOUJOURS !

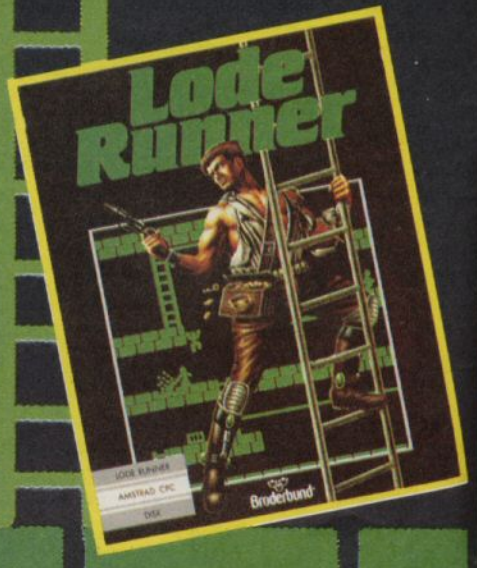
Bon, allez les pt'its gars, on se dépêche ! Si vous voulez gagner un week-end de trois jours à Londres pour vous et votre copine, vous avez jusqu'au 15 mai pour nous envoyer le superjeu que vous avez réalisé avec **Shoot'Em Up Construction Kit**, de Palace Software. Alors sautez dès maintenant sur votre ST ou votre Amiga et au travail !

# SCREEN CHIOTTES

Certains d'entre vous nous ont réclamé le retour de la rubrique *Screen Chocs*, disparue depuis quelques mois pour cause de manque de place ( on baratine, on baratine - désolé les gars !). On aurait bien voulu vous faire plaisir, mais malheureusement les beaux écrans se font rares ces temps-ci. Voici donc les photos d'écrans les plus pourries de ces derniers mois ! Un grand bravo aux types qui ont posé pour les photos digitalisées. Je parie que pour les faire sourire comme ça on ne leur a pas demandé de dire : "Ouistiti sex !", mais plutôt : "Che n'schwuis pas jun animal... Schnurp !... Che schwuis jun être humain !" Mais personne n'en doute, mec... Allez tiens, finis ton Whiskas.




enfin..



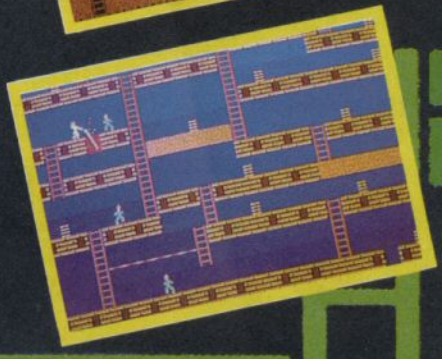

150 TABLEAUX

# Lode Runner

## l'Authentique

LODE RUNNER Champ'

DANS CHAQUE BOITE:
LE BADGE DU JEU!!



AMSTRAD CPC
ATARI ST
IBM PC
MACINTOSH

Broderbund

47 52 00 30

# BITS BROTHERS

**Les mois d'avril sont meurtriers :**
**Prof et Doc continuent leur combat acharné contre l'invasion nippone. Sauront-ils unir leurs forces à temps ?**

Doc Amiga : Qu'est-ce qu'on attend pour faire la fête ? Et foutre par la fenêtre tous les ST et leur satané Prof de...

Prof ST : Holà manant ! Restez poli, je vous prie. Cessez de m'importuner, et veuillez rejoindre immédiatement les gens de votre condition... aux écuries.

Doc Amiga : La ! la ! la ! la ! (A siffler sur l'air des Schtroumpfs). Des Amigafans m'ont envoyé une démo complètement fêlée et grâce à eux je peux annoncer un scoop incroyable à tous les Atarinazes... Tu voudrais bien le connaître, hein, espèce de Prof à la mords-moi-le...

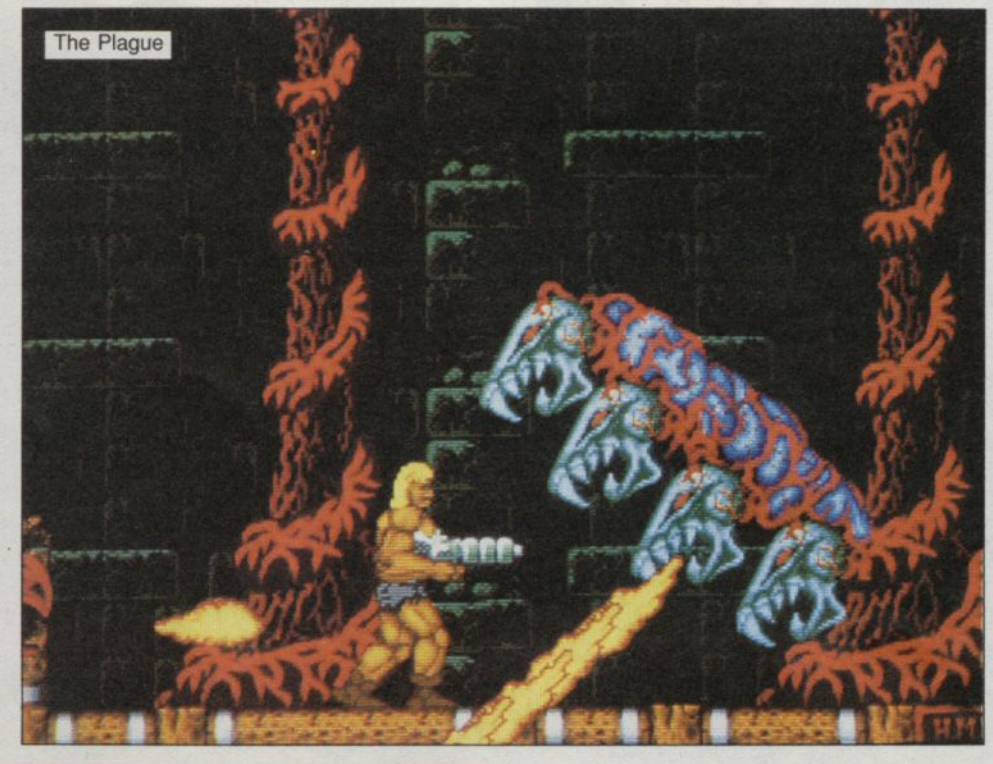
Prof ST : N'insistez pas, je ne vous mordrai rien du tout. Mais dites toujours...

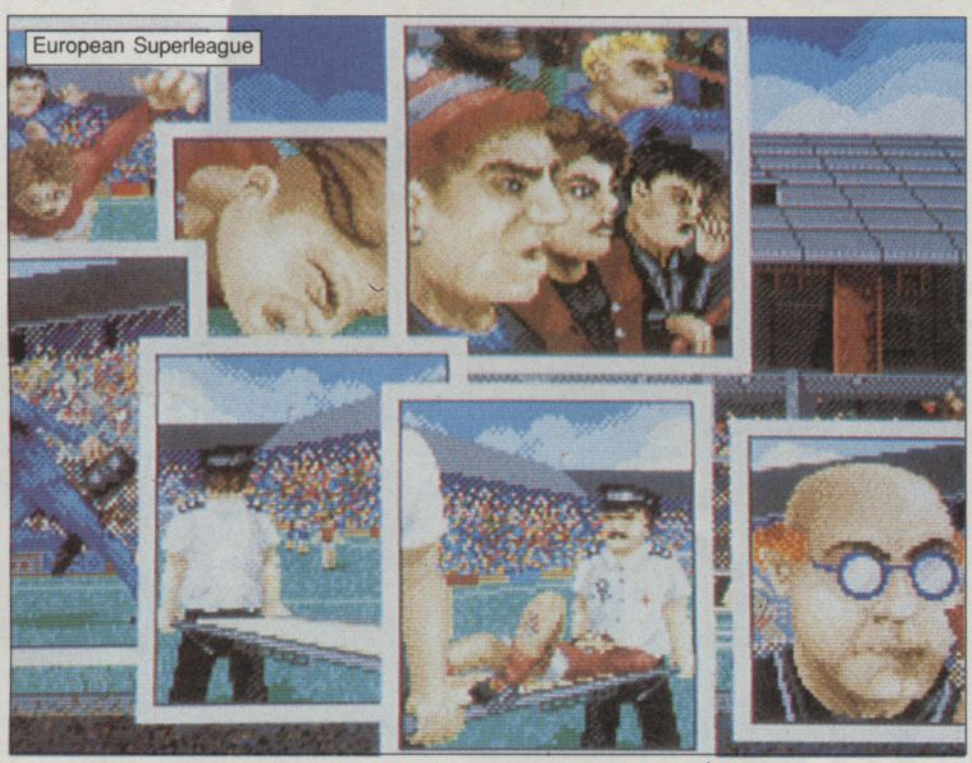
Doc Amiga : Que dalle ! Branche-toi sur madame Soleil et demande z'y ! Tiens, rien que pour t'humilier un peu plus, je vais proclamer à la face du monde cette nouvelle fraîche : Atari va sortir un modèle de souris à ventouses.

Prof ST : Et alors ? Mieux vaut ça que votre souris à tantouzes !

Doc Amiga : Poisson d'avril ! Ce qui va suivre en revanche, ce n'est pas de la rigolade. Surtout pas **Ultimate Golf** - évidemment tu ne peux connaître les joies de cette simulation, nous ne sommes pas du même monde, nous n'avons pas les mêmes valeurs, Môsieur ! Mais les amateurs de greens et de trous avec de l'herbe autour apprécieront ce soft rafraîchissant... Comment ne pas craquer devant cet océan de verdure vierge qui s'offre à votre club. Putter, putter la balle et devenez le roi du 18 trous, c'est divin. J'exagère un peu mais les nombreuses possibilités offertes par ce programme (choix des clubs, direction du vent, force etc.) sont étonnantes.

Prof ST : Effectivement, vous feriez mieux de vous soucier de la direction du vent avant de putter, ça éviterait des incidents. Le héros de **Kid Gloves**, lui, évolue à travers une végétation autrement plus luxuriante que le green de votre minable petit golf. Il se retrouve en plein cœur de la jungle amazonienne, une paire de gants de boxe à la main, et n'a pas la moindre idée de la façon dont il est arrivé là. Vous devrez donc l'aider à collecter des clés et combattre des monstres à travers cinq niveaux. Les graphismes se révèlent un peu faiblards, mais des sons digitalisés de qualité remontent un peu le niveau de ce jeu de plate-forme plutôt classique.


The Plague

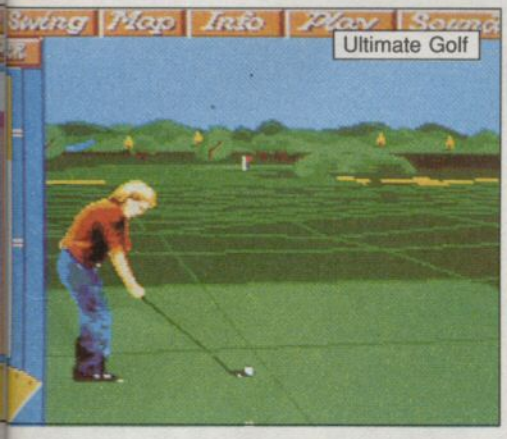

European Superleague

Doc Amiga : Pour ne pas perdre la main ou plutôt le pied - on ne sait plus de nos jours avec toutes ces greffes d'organes - branche-toi sur **European Superleague.** Prof, tu devrais essayer de faire un tour chez un chirurgien pour qu'il t'implante un vrai cerveau à la place de la noix de beurre logée dans ta boîte crânienne. Enfin, en attendant cette résurrection providentielle - en place pour la première mi-temps. Eh oui ! Encore un jeu de crampons sur gazon, les premiers écrans laissant augurer d'une version sympa mais pas franchement révolutionnaire. Décidément le football sur micro constitue une véritable

mine d'or pour les éditeurs - on se demande à chaque fois ce qu'ils pourront bien inventer de différent. La réponse est : rien. Merci pour tout...

Prof ST : Primate ! Supporter de foot ! Hooligan ! Jamais vous ne pourrez éprouver le plaisir de la glisse avec vos crampons pleins de boue ! Alors que mes chers petits gars vont pouvoir virevolter avec grâce sur une patinoire tout en poursuivant le palet de **Gretsky Hockey**, une simulation de hockey sur glaçons comme on en voit rarement. Le jeu défile, très réaliste (on voit même les traces que laissent les patins des joueurs sur la surface de jeu) et en même temps très facile d'accès. Vous créez vos équipes, définissez les caractéristiques des joueurs, puis disputez les matchs sur une immense patinoire, avec coups bas autorisés, écran géant et ralenti. Même si vous n'aimez pas le sport, vous allez apprécier.

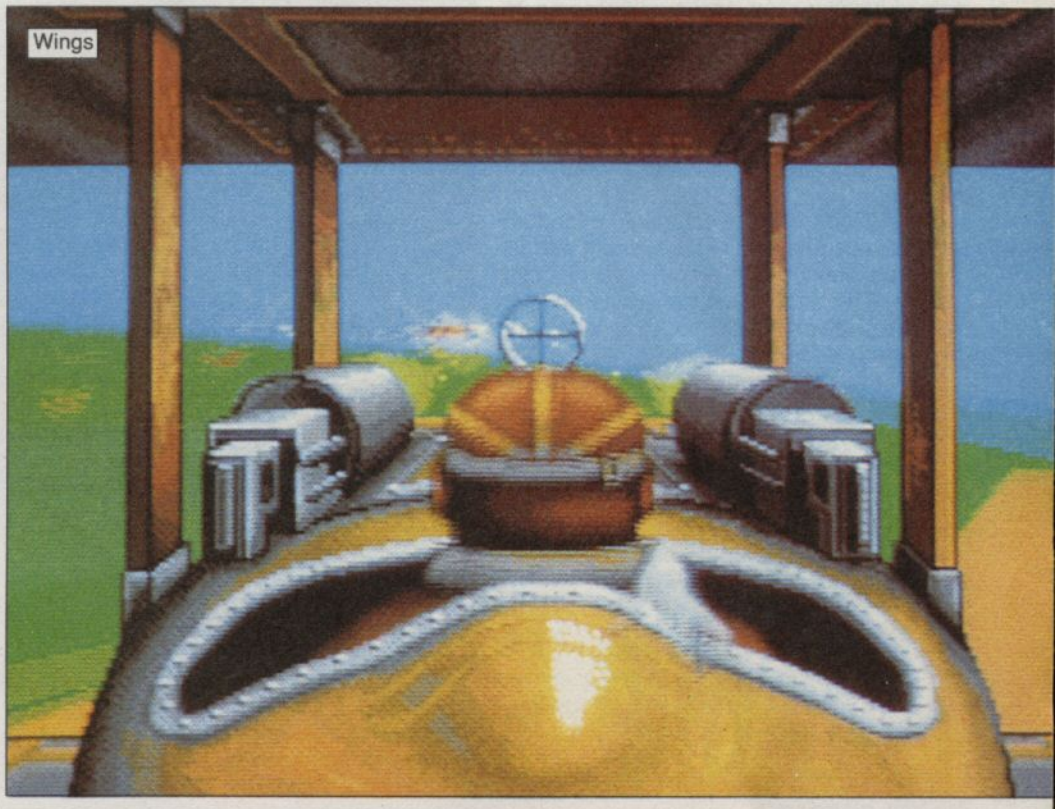
Doc Amiga : Rien à foutre ! Baron Rouge à 9 heures, tactactactac ! - alors que penses-tu du dernier jeu de Cinemaware - **Wings** ?




Cette aventure aérienne jaillit, fabuleuse comme toujours chez ces gens-là - quelle classe ! Les graphismes splendides et l'animation hyperrapide accrochent terrible et l'avantage de ce simulateur de vol est qu'il s'adresse avant tout à M. Toulemonde. Le feu de l'action vous emporte à la vitesse grand V et pas la peine de compulser une doc de 350 pages pour espérer s'envoyer en l'air.

Prof ST : Votre étroitesse d'esprit me fascinera toujours ! Voulez vous que je vous dise... c'est petit. Vous êtes petit, vous pensez petit, et vous avez un petit... Pourquoi vous limiter au ciel alors que la galaxie toute entière vous ouvre les bras ? Suivez-moi dans **Starblade**, le prochain jeu d'aventure-action de Silmarils et je vous ferai découvrir les merveilles de l'Espace. Nous explorerons ensemble une quinzaine de planètes à la recherche de disquettes qui nous permettront de repousser ensemble une invasion extraterrestre hebdomadaire... Voyages en hyperespace, décors enchanteurs (glace, jungle, cité, déserts...), négociations commerciales et combats en 3D nous attendent. Oublions nos querelles et battons-nous côte à côte ! Pour une fois, tendez-moi la main au lieu de me la foutre sur la gueule !

Doc Amiga : Bon d'accord, allons-y, d'autant plus que j'ai dans mon fan-club une nouvelle recrue de choix qui pourrait nous donner un coup de main : le héros de **The Plague** ! Une brute épaisse, une montagne de muscles plus écœurante qu'un plat de nouilles vertes - mais d'une efficacité à toute épreuve. Suite à des gargouillements intestinaux, il se lance à l'assaut d'une bande d'infâmes monstres qui retiennent prisonnier



une cargaison entière d'Alka-Seltzer. Les sprites sont énormes et ça reste pourtant jouable. Un jeu d'arcade qui promet, un futur tube...

Prof ST : Moi aussi j'ai un jeu qui va sans doute faire un carton, il s'agit d'**Impossamole** (le retour de Monty, la petite taupe sympa d'*Auf Wiedersehen Monty*). Monty, qui prenait des vacances bien méritées sur sa petite île privée de Montos, est contacté par des extraterrestres qui lui demandent de combattre cinq monstres réfugiés au fond de labyrinthes souterrains, truffés de pièges.

Voilà le scénario de cet excellent jeu de plate-forme qui se place d'emblée au niveau des meilleurs du genre. Tenez-vous bien, la première référence qui vienne à l'esprit se trouve être le génial et monumental *Rick Dangerous* ! Les décors s'affichent très fouillés, et on retrouve enfin des personnages aux bouilles rigolotes qui n'ont pas l'air de sortir d'un dessin animé japonais. Notre taupe préférée porte une cape de superhéros et a vraiment l'air d'être myope comme... ben, une taupe - justement ! Ainsi que dans *Rick*, les pièges pullulent et sont souvent surprenants. Les monstres font montre d'une variété plus grande, le nombre d'armes à votre disposition a considérablement augmenté - plein de bonne raisons pour suivre notre héros dans les entrailles de la Terre !

Doc Amiga : C'est curieux, mes héros à moi ne s'enfoncent pas six pieds sous terre, ce serait même plutôt le contraire... Pour les adeptes de la série des morts-vivants, foncez sur **Zombi**, pas vraiment une nouveauté, pourtant ces combats contre la vermine frelatée constituent un plat qui se mange avec délectation - même réchauffé. Le jeu reprend le scénario du film : vous êtes prisonnier sur le

**3615 MICRONEWS**
SYS + ENVOI
TOUT SUR TOUTES
LES MACHINES !

toit d'un supermarché et vous devez sauver votre peau avant que les damnés de la terre ne vous bouffent. L'exploration des magasins et la découverte d'objets sont les ressorts de cette aventure remplie de "gore à gore" bien saignants.

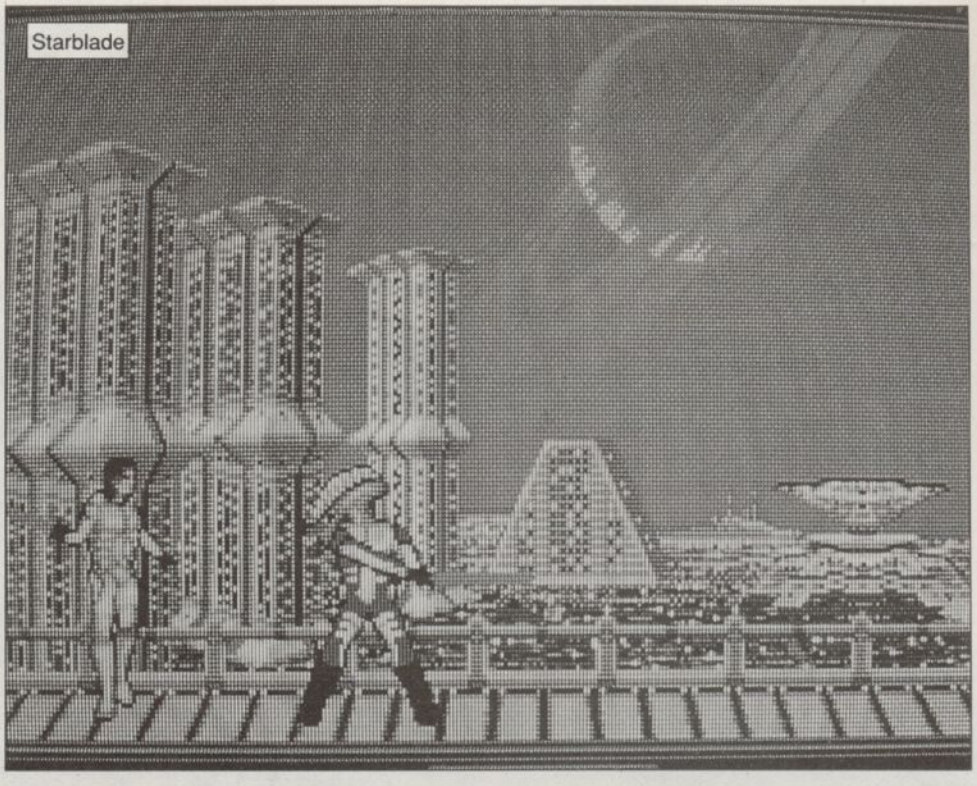
Prof ST : Si vous voulez du sang, je peux vous en procurer pour pas cher : vous vous souvenez d'**Ikari Warriors**, un très bon soft guerrier dans la lignée de *Commando* ? Eh bien figurez-vous que ce logiciel ressort à un prix très serré (environ 100 F), de même que **Battleship** (une bataille navale pas très réussie), et **Beyond The Ice Palace** (un excellent jeu de plate-forme qui rappelle par moment *Ghost'n' Goblins*). Des logiciels à ce prix-là, c'est suffisamment rare pour être signalé.

Doc Amiga : Vous avez raison, quand on pense que le prix d'un logiciel atteint parfois celui d'un blouson ou d'un pantalon de cuir !

Prof ST : Exact ! Certains même en sont réduits à ne plus s'habiller pour pouvoir s'offrir un petit soft de temps en temps !

Doc Amiga : Atchaoum ! Bonsoir ! Mince, le fond de l'air est frais, je vais remettre mon anorak...

Samouraï Micro : Hiiii ! En avril, ne te découvre pas d'un fil...




# PLEINE PAGE

## MICROSOFT, LES NOUVEAUX MAGICIENS

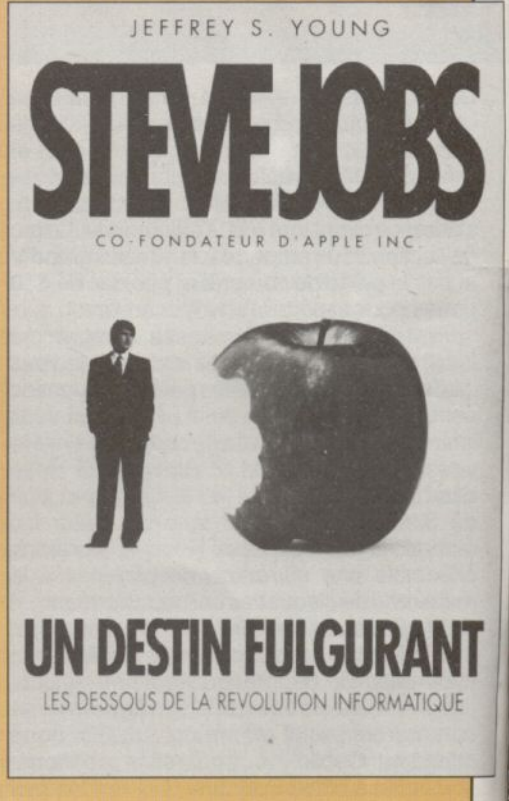
*Micro Application*
*400 pages, 120 F*

Microsoft, la société fondée en 1975 par Bill Gates, constitue la vedette de ce livre-reportage. Pour les mémoire défaillantes, voici un bref aperçu des innovations de ce génie de la micro : le Basic, le DOS de l'IBM PC, Multiplan, Windows, Word, Excel, etc. Daniel Ichbiah, l'auteur de l'ouvrage, nous raconte par le détail cette formidable ascension et s'attache plus particulièrement à la personnalité de son créateur - William Bill Gates. A 33 ans, il est l'un des plus jeunes milliardaires du monde et le plus grand stratège de l'histoire informatique. Depuis sa fondation, Microsoft est parvenu au leadership sur le marché mondial du logiciel et pèse un milliard de dollars. Chaque jour, ces nouveaux magiciens transforment l'électronique en intelligence et changent la vie de millions d'utilisateurs. Une passion et une aventure hors du commun qui nourrissent les 400 pages de ce livre captivant. Merci Micro Ap !

## STEVE JOBS, UN DESTIN FULGURANT

*Micro Application*
*430 pages, 135 F*

Steve Jobs fait partie de la légende informatique - son destin fulgurant a bouleversé le monde. Milliardaire à 24 ans, co-fondateur d'Apple Inc., il a été de toutes les grandes aventures qui ont bouleversé notre univers électronique. Ce livre vous permettra de découvrir les mécanismes de pensée qui ont fait de cet homme un génie et un businessman hors du commun. Son histoire va suivre un cours étrange et complexe : après une initiation en Inde, la découverte du zen et du bouddhisme, Steve, marqué par ces expériences, va inventer le concept qui donnera naissance à l'ordinateur personnel. L'Université, le LSD et Atari ont été les points d'orgue qui ont jalonné l'ascension de cet enfant gâté, doublé d'une forte tête. Avec son complice Wozniak (Woz) ils ont créé notamment un des premiers jeux vidéo - *Breakout*. Conçu en 48 heures il rapporta 1400 dollars aux deux amis. Selon Alcorn, directeur d'Atari, "le rôle de Steve était d'aller acheter les bonbons et le Coca-Cola, tandis que Woz faisait tout le travail de conception." Puis vint l'aventure Apple, la naissance du Macintosh et enfin NEXT - le dernier-né de l'esprit créatif de ce diable d'homme. Entier, irascible, arrogant, mégalomane, odieux, tels sont quelques-uns des traits de caractère marquants de ce personnage. Loin de l'image d'Epinal ou du mythe bidouilleur-mécano, ce bouquin (au travers de témoignages, d'interviews ou d'histoires savoureuses) retrace la vie d'un homme dont l'esprit visionnaire a transformé le monde. Passionnant !



# DEUX NOUVEAUX MAGASINS A PARIS

Après la rue de Richelieu et le boulevard Raspail, **Videoshop** vient d'ouvrir son troisième magasin à Paris - au 260, rue de Charenton, 75012 Paris (métro Daumesnil). Tél. : 42.86.03.44. Ce nouveau bébé a hérité, bien sûr, des qualités de ses prédécesseurs - à savoir le plus grand choix possible en micro-informatique familiale - mais il se distingue par de nouveaux produits proposés à des conditions exceptionnelles : magnétoscopes, caméras, camescopes etc.

Le nouveau temple des consoles de jeux ! C'est ce que proposera Ultima début avril avec **Ultima Games**, 21, rue de Turin, 75008 Paris (métro Europe). Toutes les consoles seront là - y compris et surtout les nouvelles 16 bits - avec des importations en direct du Japon. Vous y rencontrerez peut-être Samouraï Micro qui s'approvisionne régulièrement chez Ultima pour les jeux Sega 16 bits testés dans Micro News. Merci Henri, merci Simon !

# BAS-FONDS

Les plus vieux se souviennent certainement de cette BD choc de Liberatore éditée chez Albin Michel : RanXerox . L'univers hyperviolent du robot de service et son goût pour les gueules écrasées ont choqué le monde entier. Le dessinateur italien a réalisé depuis deux albums et une quinzaine de planches pour le troisième épisode de ces aventures. Des esprits malins (Imagex, Platon et Blitz) ont décidé de réaliser un jeu à partir de ces dessins. Depuis des mois, ils travaillent d'arrache-pied à recréer cette atmosphère postmortelle - seule garante de la qualité du jeu. Heureusement, après une série de contretemps, pour ne pas dire plus, le résultat est à la hauteur des ambitions, c'est un vrai déluge de crevures et de déchets humains, un bidonville permanent devant vos yeux - drogue, sexe et violence sont les ingrédients de ce soft. Dans une Rome livrée à la débauche et aux dealers, **Rank** doit rapporter un médicament au Président. Avant d'accomplir sa mission, il devra se taper une tripotée de mecs et de meufs, retrouver des cartes magnétiques et sa petite amie Lubna. Les graphismes grouillassent, crapoteux à souhait, et vos exploits vous entraîneront dans la zone new-yorkaise, contre des yakuzas ou des pédés vêtus de cuir. Vous pouvez discuter - à ne pas négliger pour avoir des indices -, récolter des armes ou des pièces détachées, réparer votre carcasse ou récupérer de l'énergie. Putain ! Je vais me le faire moi, ce test (sortie probable en mai)...

INFORMATIQUE

# ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 96 31
Fax: (1) 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
Fax: 20 57 09 29
métro gare

Place du Capitole,
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. 62 27 04 37
Fax: 62 27 10 97

**ATARI**
520/1040 STE
Unité centrale + 15 jeux originaux + 10 disquettes + 20 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)
livré avec le Basic Omikron
520 3490 F 1040 4490 F
520 STE étendu à 1Mo 399OF
520 STF étendu à 1 Mo Nous Consulter
le STACY est DISPONIBLE
SM124 occasion 79OF
Disque dur 30 Mo 399OF
Souris ATARI 29OF
lecteur interne DF 85OF
Lecteur externe 3"1/2 99OF
Lecteur externe 5"1/4 17OOF

520/1040 STE
Couleur
Unité centrale + 15 jeux originaux + 20 disquettes + 30 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)
+ moniteur couleur SC1425/1224
520 5490 F 1040 6490 F

**ATARI**
**520STF / 1040STF**
Il nous en reste à des prix canons
Téléphonez nous! Vite

AMIGA 500
+ 10 Disquettes + Cable Péritel + 1 Joystick
3490 F
+ ext. 512K 448OF
+ moniteur couleur 1084 698OF
+ disque dur A590 20 Mo 1178OF
+ STARTER KIT (tr. de texte, dessin, jeux) + 10 Disquettes + Cable Péritel + 1 Joystick
3990 F
+ ext. 512K 478OF
+ moniteur couleur 1084 728OF
+ disque dur A590 20Mo 1208OF

**SOFTS SEGA MEGADRIVE**

| | |
|---|---|
| SUPER REAL BASKETBALL | 520 |
| NEW ZEALAND STORY | 495 |
| AIR DIVER | 495 |
| GOLDEN AXE | 540 |
| SUPER SHINOBI | 508 |
| GHOULS'N GHOST | 495 |
| RAMBO III | 450 |
| SUPER HANG ON | 540 |
| ALEX KID | 450 |
| THUNDER FORCE | 495 |
| KEN | 495 |
| PRO JOYSTICK 1 | 490 |

**NEC PC ENGINE**

| | |
|---|---|
| NEC PC ENGINE | 1490 F |
| NEC PC ENGINE + 1 JEU | 1550 F |
| NEC PC ENGINE + 2 JEUX | 1790 F |

*JEUX NEC*

| | |
|---|---|
| TIGER ROAD | 490 |
| SPACE INVADERS | 490 |
| CITY HUNTER | 490 |
| NEW ZEALAND STORY | 490 |
| RASTAN SAGA | 450 |
| SUPER VOLLEY BALL | 490 |
| PC KID | 450 |
| GALAGA | 390 |
| BULL FIGHT | 490 |
| CYBER CORE | 490 |
| PARANOIA | 449 |
| CHASE HQ | 490 |
| VIGILANTE | 399 |
| HEAVY UNIT | 490 |
| RED ALERT CD | 490 |
| BLOODY WOLF | 495 |
| TRIPLE BATTLE | 399 |
| DRAGON SPIRIT | 399 |

**NEC II PC GRAFX**
C'est Nouveau
C'est disponible
En exclusivité chez ULTIMA
3490 F
+ 1 jeu Battle Ace

**PROMO NEC**

| | |
|---|---|
| GUNHED | 420 |
| GUNHED + KUNG FU | 590 |
| JOYSTICK XI PRO | 690 |

**Facilités de paiement: nous consulter**

**BON DE COMMANDE**
à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:
Signature:

| Désignation | Prix | Qté | Montant |
|---|---|---|---|
| | | | |

transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables
Total
Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos
Articles dans la limite des stocks disponibles

NEWS

# PC ENGINE SUPER GRAFX

***Nec fait toujours plus fort et, non content de sponsoriser la Coupe Davis, n'arrête pas d'améliorer ses modèles, même - et surtout - les plus performants !***

La console de jeux *Nec PC Engine* avait été lancée sur le marché japonais au mois de novembre 87. Nous fûmes les premiers à vous la présenter dès mai 88 et presque aussitôt après les filiales européennes de Nec croulèrent sous les appels. Cette machine a conquis le marché américain sous un emballage un peu différent et continue à s'y vendre plutôt bien. Il en est de même au Japon, où elle bat Nintendo en nombre de ventes (mais bien sûr pas en taux d'équipement). Maintenant, trois mois après que Nec a lancé son dernier modèle, circulent des rumeurs selon lesquelles une version remodelée va être lancée aux Etats-Unis et en Europe pour 1990.

## THE NEW ENGINE

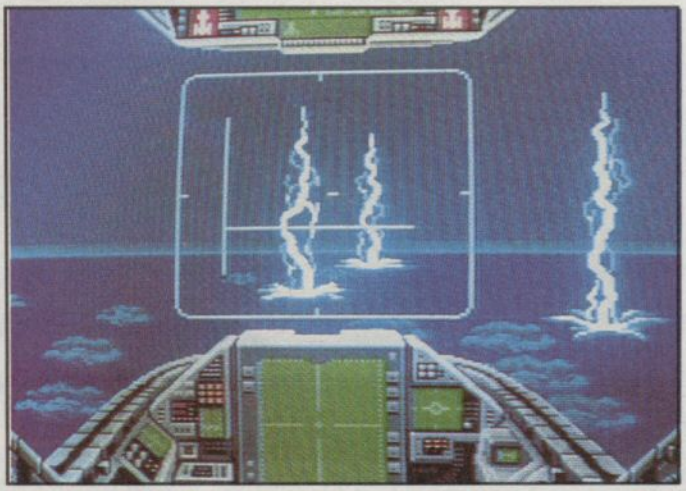
La nouvelle **PC Engine Super Grafx** est deux fois et demi plus grosse que la console originale, double le nombre des sprites affichable à l'écran (de 64 à 128), propose un meilleur son, plus de couleurs (une palette de 4096) et se révèle parfaitement compatible avec le modèle original - ce qui vous permettra d'utiliser les jeux de votre ancienne console (merci Nec !).

Cette machine possède une forme très originale, plus futuriste que fonctionnelle. On peut la décrire comme une partie d'ordinateur (ce qui est assez inhabituel). Le port cartouche se trouve au-dessus de l'appareil - bien au centre. Comme dans la PC Engine, il existe aussi une commande coulissante POWER, qui revient à la position initiale pour empêcher la cartouche de sortir - si par malheur vous n'avez pas éteint l'appareil - et un interrupteur ON/OFF.

On trouve également deux ports d'extension au dos (un bus externe, qui n'est pas compatible avec le CD-ROM), et un autre situé devant - simplement appelé S Expansion.

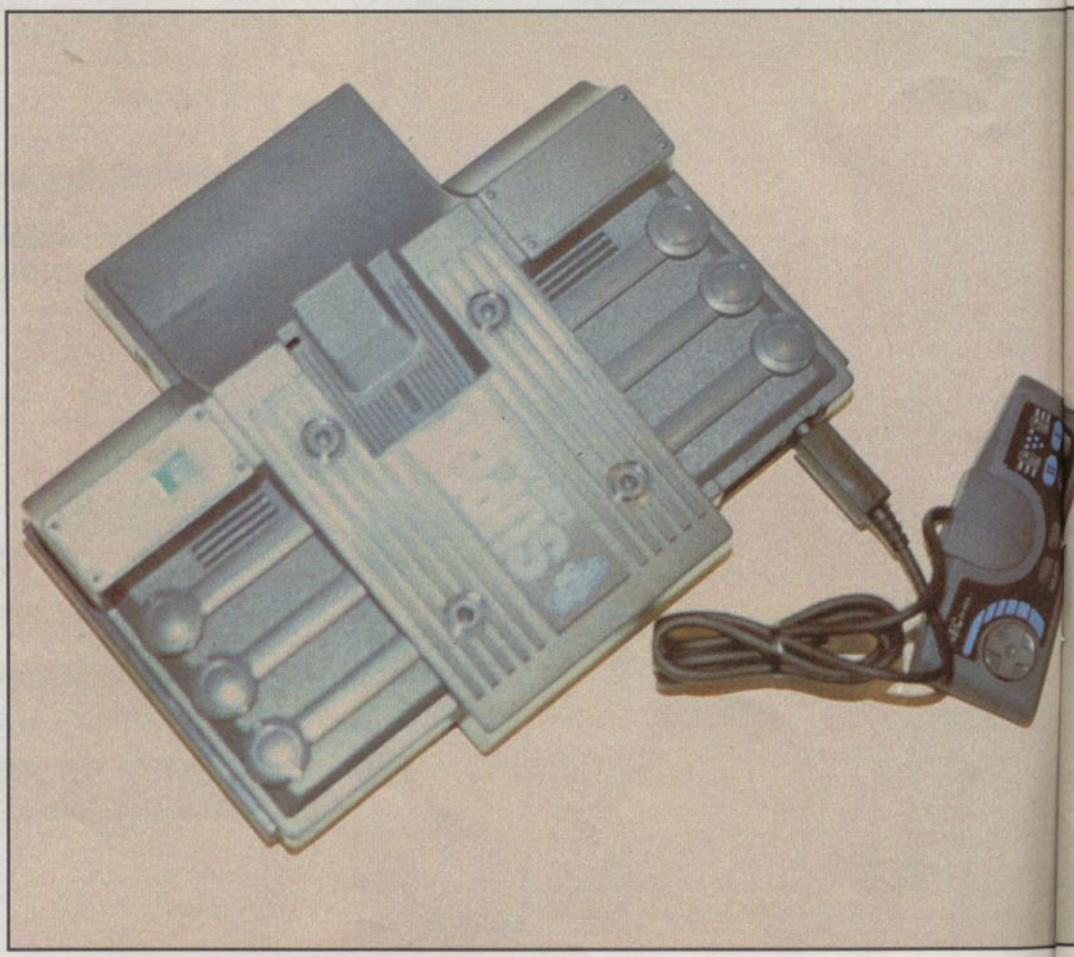
La sortie vidéo se fait par la sortie composite et curieusement il n'y a pas de sortie RF (télévision). Le son diffuse en stéréo, avec une sortie à gauche et une sortie à droite. Un joystick (ou plutôt un joypad - pratiquement le même que dans la version précédente) bénéficie de boutons de tir automatique qui vous épargneront de la sueur et des larmes.

Quant aux jeux, ils sont stockés sur des cartes comme dans la machine originale, et ont des capacités équivalentes ou supérieures (environ 4 Megabits).

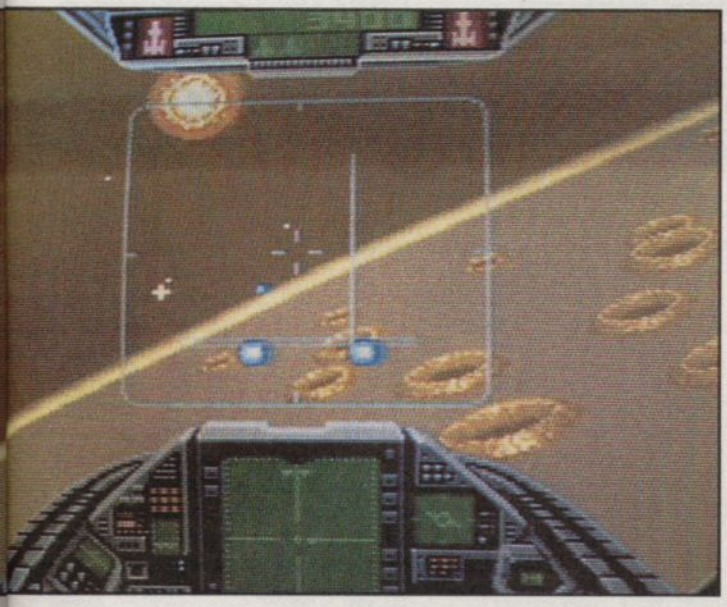


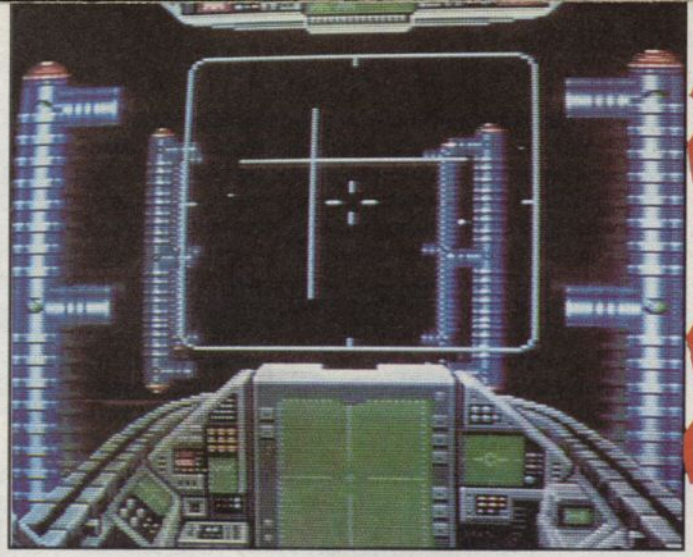
## BATTLE ACE

Un jeu du nom de **Battle Ace** - un croisement entre *Galaxy Force* et *Afterburner* - est livré avec la console. Vous contrôlez un guerrier qui doit se battre à travers la galaxie contre de diaboliques extraterrestres (bâillements). Au tout début, on distingue un vaisseau spatial sifflant comme une balle le long d'une planète, avec en arrière-plan un champ d'étoiles qui défile en un superbe scrolling, ainsi qu'une planète étalant sa surface au-dessous de vous. En appuyant sur RUN vous vous retrouvez dans un tunnel de lancement et vous filez à toute allure vers une petite lumière qui grossit jusqu'à ce que vous soyez projeté sur la première planète - au cœur de la bataille. Vous voyez à travers le cockpit à l'aide d'un viseur en forme de croix qui autorise des retournements à 360° vers le haut, le bas, la droite où la gauche. Dans la cabine du pilote se trouve également un radar qui montre les aliens venant de face ou dans votre dos pendant que vous survolez une couche de nuages. Le bouton 1 actionne les mi-



trailleuses et le bouton 2 fait partir des missiles. Tout cela se joue très rapidement et vos ennemis, comme leurs engins de mort, sont précis et rapides. Vous pouvez les survoler ou essayer de les esquiver et pour les plus cinglés, effectuer une rotation à 360 degrés tout en les canardant à qui mieux mieux. L'action commence de jour pour finir à la nuit et le nombre d'ennemis va en progressant. Il vous faudra tracer la route à travers une tempête rock qui s'accorde à merveille avec la frénésie de l'action). Enfin vous gagnerez une vie supplémentaire à 20 000 points (il vous faudra bosser dur pour en arriver là) et vous en aurez bien besoin.





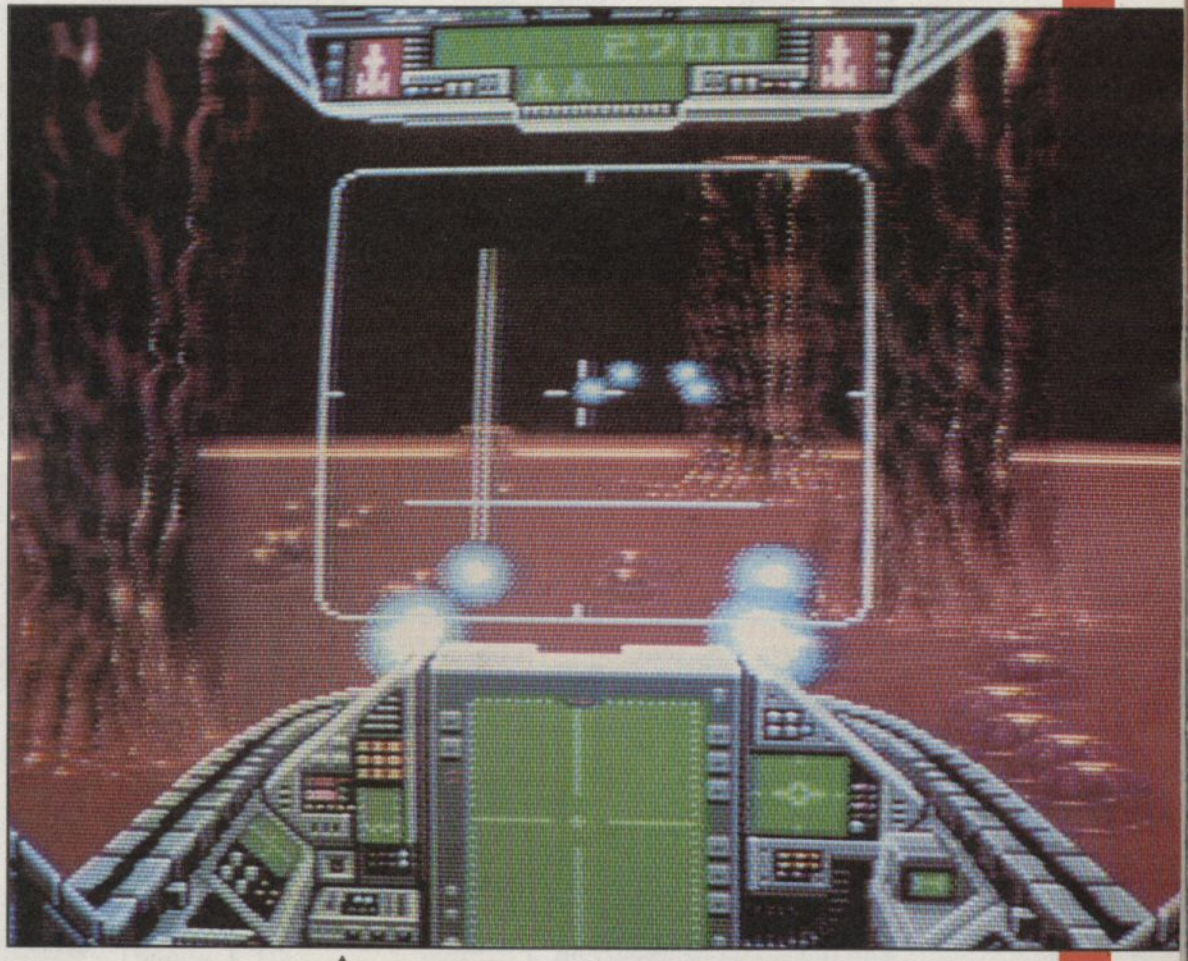
## SUPER GRAFX !

Donc, en comparaison, ce nouveau modèle semble tout à fait performant - d'autant plus qu'il est compatible avec le premier. Alors pourquoi Nec lance-t-il un nouveau modèle - alors que l'ancien se vend si bien? La réponse réside dans le fait que Sega, et prochainement (c'est eux qui le disent) Nintendo sortiront de nouvelles consoles 16 bits avec des graphismes, des couleurs et des sons nettement supérieurs. Nec a essayé de prendre une longueur d'avance en prévision de l'invasion Nintendo et pour faire face à la concurrence de la Sega Mega Drive (actuellement la machine 16 bits numéro un). La nouvelle Nec a tout ce qu'il faut pour réussir : compatibilité avec son prédécesseur - comme on l'a vu plus haut -, bons sons, nombreux sprites (128), et meilleure palette (4096 couleurs). On peut cependant lui reprocher son prix plus élevé - et les difficultés d'adaptation habituelles à un nouveau produit (mais on connaît Nec, et ça ne saurait durer). Car la Sega Mega Drive tient bien sa place - le standard de ses softs crève le plafond... La Konix est toujours un cheval noir qui traînasse autour de l'écurie, et la Nintendo 16 bits (Super Famicom) pointe le bout de son nez. La *PC Engine Super Grafx* saura assurer son rang avec l'excellente tenue de ses sprites et ses couleurs superbes - mais attendons les jeux avant de faire une apologie plus complète !

**Tony Takoushi**

déchaînant des éclairs lumineux qui tombent sur toute la surface du sol - vous devez absolument les éviter car leur contact est fatal et vous perdriez alors une de vos trois vies. Si vous franchissez le cap de la tempête, le vaisseau-mère vous attendra, entouré de croiseurs de défense qui vous tireront dessus pendant que vous tenterez de détruire le champ de force. Quand vous l'aurez détruit, vous pourrez contempler le panorama du système solaire avec les planètes qui y gravitent et on vous offre en prime une vue du prochain champ de bataille où vous allez évoluer (wouah ! Quel effet !).

Les autres scènes sont des combats dans l'espace et dans des concentrations d'astéroïdes, mais en 3D surfaces pleines, avec les ennemis qui se précipitent sur vous et tournent sur eux-mêmes (gulp !). Vous attendent aussi au tournant des tranchées au fond desquelles il vous faudra éviter des barres à laser. N'oubliez pas la planète déserte et la planète Lava où des flots de magma giclent dans les airs comme l'eau des fontaines (vous vous souvenez de *Galaxy Force* ?), en gigantesques colonnes - évitez-les à tout prix ! La musique et les bruitages valent le coup (la musique de fond est un bon vieux



# COCO

*IL Y A LES CLIENTS COCONUT...* *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

**COCONUT**
**ÉTOILE**
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS (1) 45.00.69.68
**Métro Argentine** (Fermé le Lundi)

**COCONUT**
**RÉPUBLIQUE**
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS (1) 43.55.63.00
**Métro Oberkampf**

**COCONUT**
**MONTPELLIER**
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER (1) 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

**COCONUT GRENOBLE**
8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

## AMSTRAD CPC

| COMPILATIONS : | C/D |
|---|---|
| EPYX 21 | 145/195 |
| DOUBLE ACTION | 145/195 |
| LES MAITRES NINJA | 125/175 |
| LES BARBARES | 149/199 |
| 6 SUPER CARS | 139/189 |
| COIN OP HITS | 145/179 |
| 12 JEUX FANTASTIQUES | 145/195 |
| 100 % A D'OR | 145/195 |
| LES VAINQUEURS | 145/195 |
| LA COLLECTION CPC | 160/225 |
| LES JUSTICIERS | 145/195 |
| OCEAN DYNAMITE | 149/199 |
| TAITO COIN OP | 139/199 |
| LES BEST D'US GOLD | 145/195 |
| GAME SET & MATCH | 129/169 |
| GAME SET & MATCH 2 | 129/169 |
| WEST PHASER + PISTOLET | 345/345 |
| CRAZY SHOT (POUR PHASER) | 145/190 |
| AFTER THE WAR | 109/149 |
| ALTERED BEAST | 99/149 |
| ARTICFOX | 65/95 |
| BOMBER | 145/195 |
| BLACK TIGER | 99/149 |
| BEACH VOLLEY | 95/145 |
| BEVERLY HILL COPS | 120/160 |
| BATMAN (LE FILM) | 95/145 |
| BARD'S TALES | 65/95 |
| CYBERBALL | 99/149 |
| CORSAIRES | 99/149 |
| CHASE HQ | 95/145 |
| CABAL | 99/149 |
| CARRIER COMMAND | 139/189 |
| CHUCK YEAGER | 95/145 |
| DEFENDER OF THE CROWN | /189 |
| DOUBLE DRAGON | 95/145 |
| DRAGON NINJA | 89/139 |
| FIGHTING SOCCER | 99/149 |
| FORGOTTEN WORLDS | 99/149 |
| GREAT COURT | 145/195 |
| GAZZA SUPER SOCCER | 139/179 |
| GHOULS'N GHOSTS | 99/149 |
| GALAXY FORCE | 99/149 |
| GHOSTBUSTERS 2 | 99/149 |
| GUNSHIP | 180/239 |
| HARD DRIVIN' | 99/149 |
| HEROES OF THE LANCE | 120/239 |
| INDIANA JONES (ARCADE) | 95/145 |
| JACK NICKLAUS GOLF | 129/189 |
| KNIGHT FORCE | 135/175 |
| KICK OFF | 139/179 |
| LE MANOIR DE MORTEVILLE | /195 |
| LAST NINJA 2 | 125/145 |
| L'ARCHE DU CPT BLOOD | 145/195 |
| MYTH | 109/149 |
| MEURTRE A VENISE | /195 |
| NINJA SPIRIT | 99/149 |
| NINJA WARRIOR | 99/149 |
| NEW ZEALAND STORY | 95/145 |
| OPERATION THUNDERBOLD | 99/149 |
| P 47 | 95/145 |
| PASSING SHOT | 99/149 |
| RAINBOW ISLAND | 95/145 |
| RICK DANGEROUS | 95/145 |
| SCRAMBLE SPIRIT | 99/149 |
| SPIDERMAN | 135/175 |
| SUPER WONDERBOY | 95/145 |
| STRIDER | 95/145 |
| SUFFLEPUCK CAFE | /195 |
| SHINOBI | 95/145 |
| SILKWORM | 95/145 |
| SOCCER MICROPROSE | 109/165 |
| TEENAGE QUEEN | /195 |
| TENNIS CUP | 165/195 |
| TEST DRIVE 2 | 119/189 |
| TURBO OUT RUN | 99/149 |
| THE INTOUCHABLES | 99/149 |
| TINTIN SUR LA LUNE | 135/185 |
| THE TRAIN | 65/95 |
| VIGILANTE | 95/145 |
| WILD STREETS | /175 |
| XYBOTS | 99/149 |
| 3D POOL | 99/149 |

## COMMODORE 64

| COMPILATIONS : | C/D |
|---|---|
| CD GAMES PACK (30 JEUX SUR UN CD A BRANCHER SUR VOTRE PLATINE | |
| LASER | 225/269 |
| 100 % DYNAMITE | 145/190 |
| COIN OP HITS | 125/159 |
| THRILL TIME GOLD 1 | 145/189 |
| THRILL TIME PLATINIUM 1 | 145/189 |
| THE STORY SO FAR VOL.2 | 160/195 |
| THE STORY SO FAR VOL.4 | 160/195 |
| STARWARS TRILOGY | 160/195 |
| LES BEST D'US GOLD | 149/179 |
| OCEAN DYNAMITE(IN CROWN) | 139/189 |
| TAITO COIN OP | 125/165 |
| GAME, SET & MATCH | 129/179 |
| GAME, SET & MATCH 2 | 139/189 |
| AFTER THE WARS | 140/180 |
| ACTION FIGHTER | 120/169 |
| ALTERED BEAST | 140/195 |
| BOMBER | 140/225 |
| BLUE ANGELS | /195 |
| BATTLECHESS | /145 |
| BATMAN (LE FILM) | 95/145 |
| BARBARIAN 2 | 95/145 |
| BARD'S TALES | 65/95 |
| BARD'S TALES 2 | /245 |
| BARD'S TALES 3 | /245 |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | 140/180 |
| CHASE H.Q | 99/149 |
| CABAL | 95/145 |
| CARRIER COMMAND | 169/195 |
| CURSE OF THE AZURE BOND | /269 |
| CAVERMAN UGH LYMPIC | /195 |
| CHESSMASTER 2000 | 120/145 |
| CHUCK YEAGER FLIGHT ADV | 99/189 |
| DRAGON'S WARS | /225 |
| DRAGON SPIRIT | 125/165 |
| DRAGON NINJA | 95/145 |
| FACE OFF | /195 |
| FIGHTING SOCCER | 145/185 |
| FORGOTTEN WORLDS | 95/145 |
| FLIGHT SIMULATOR II. NF | 490/590 |
| GHOSTBUSTER 2 | 109/160 |
| GALDRAGONS DOMAIN | 110/159 |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 120/189 |
| GUNSHIP | 139/189 |
| HARD DRIVIN' | 110/159 |
| HEROES OF THE LANCE | 120/169 |
| HOSTAGES | 145/195 |
| HILLSFAR | /225 |
| INDY (ARCADE) | 115/169 |
| INTERNATIONAL SOCCER | 95/145 |
| KICK OFF | 140/195 |
| L'ARCHE DU CPT BLOOD | 145/195 |
| NINJA WARRIOR | 110/160 |
| NEW ZEALAND STORY | 95/145 |
| OPERATION THUNDERBOLT | 99/149 |
| OIL IMPERIUM | /195 |
| P 47 | 120/149 |
| PASSING SHOT | 120/169 |
| POOL OF RADIANCE | /269 |
| RAINBOW ISLAND | 120/169 |
| RICK DANGEROUS | 99/149 |
| RACK EM | 95/145 |
| SPACE HARRIER 2 | 99/149 |
| SPACE ROGUE | /245 |
| STRIDER | 95/145 |
| STUNTCAR RACER | 195/245 |
| SHOOT EM UP CONST. KIT | 195/245 |
| SPEEDBALL | 99/169 |
| SERVE & VOLLEY | 95/145 |
| SOCCER (MICROPROSE) | 185/225 |
| TURBO OUT RUN | 110/160 |
| TUSKER | 129/169 |
| THE UNTOUCHABLE | 95/145 |
| TEST DRIVE 2 | 145/195 |
| T.K.O. | 95/145 |
| ULTIMA TRILOGY | /295 |
| ULTIMA 5 | /325 |
| WINDWALKER | /245 |
| WEIRD DREAMS | 110/149 |
| WILD STREETS | 120/160 |
| 3D POOL | 99/149 |

## SPECTRUM

| COMPILATIONS : | |
|---|---|
| WINNERS | 180 |
| 100 % DYNAMITE | 169 |
| EPYX ACTION | 160 |
| COIN OP HITS | 160 |
| THE STORY SO FAR VOL. 4 | 160 |
| HISTORY IN THE MAKING | 249 |
| OCEAN DYNAMITE (IN CROWD) | 169 |
| LES BEST D'US GOLD | 149 |
| TAITO COIN OP | 125 |
| GOLD SILVER BRONZE | 145 |
| TOP 10 COLLECTION | 120 |
| GAME, SET & MATCH | 129 |
| GAME, SET & MATCH 2 | 149 |
| ALTERED BEAST | 160 |
| AIRBONE RANGER | 120 |
| BATMAN (LE FILM) | 120 |
| CABAL | 110 |
| CRAZY CARS 2 | 120 |
| DOUBLE DETENTE | 99 |
| DRAGON NINJA | 95 |
| DOUBLE DRAGON | 95 |
| FORGOTTEN WORLD | 99 |
| GUNSHIP | 120 |
| HARD DRIVIN' | 140 |
| INDY (ARCADE) | 99 |
| KICK OFF | 120 |
| LAST NINJA 2 | 140 |
| OPERATION THUNDERBOLT | 110 |
| OPERATION WOLF | 95 |
| PASSING SHOT | 110 |
| RUNNING MAN | 120 |
| ROBOCOP | 95 |
| STRIDER | 95 |
| SILKWORM | 120 |
| SUPER SCRAMBLE | 95 |
| STORMLORD | 95 |
| TURBO OUT RUN | 120 |
| VIGILANTE | 95 |

## ATARI XL/XE

| | |
|---|---|
| AIRWOLF | 95/ |
| ACE OF ACES | 95/149 |
| COLOSSUS CHESS 4.0 | 120/169 |
| GHOSTBUSTERS | 95/ |
| GAUNTLET | 95/145 |
| FOOTBALLER OF THE YEAR | 95/180 |
| PRO GOLF | 85/ |
| SPEED ACE | 95/ |
| STEVE DAVIS SNOOKER | 95/180 |
| SPACE SHUTTLE | 85/ |
| ZYBEX | 95/ |
| BALLBLAZER | 160 K |
| BLUE MAX | 140 K |
| CRIME BUSTER | 160 K |
| CHOPLIFTER | 160 K |
| DARK CHAMBERS | 180 K |
| DONKEY KONG | 120 K |
| DONKEY KONG JUNIOR | 120 K |
| DESERT FALCON | 180 K |
| ESTERN FRONT | 120 K |
| EAGLE NEST | 160 K |
| FOOD FIGHT | 140 K |
| FIGHT NIGHT | 190 K |
| FOOTBALL | 120 K |
| FINAL LEGACY | 120 K |
| GALAXIAN | 140 K |
| GATO | 190 K |
| JOUST | 120 K |
| JUNGLE HUNT | 120 K |
| MOON PATROL | 120 K |
| MILLIPEDE | 120 K |
| MIDNIGHT MAGIC | 190 K |
| ONE ON ONE BASKET | 190 K |
| PAC MAN | 140 K |
| RESCUE ON FRACTALUS | 190 K |
| TENNIS | 140 K |
| THUNDERFOX | 190 K |

## PC 1512 & COMPATIBLES

| COMPILATIONS : | |
|---|---|
| AMERICAN DREAMS | 245 |
| EUROPEAN DREAMS | 245 |
| FUNBOX | 245 |
| LES CLASSIQUES VOL.1 | 290 |
| LES CLASSIQUES VOL.2 | 290 |
| WEST PHASER | 345 |
| ARMADA | 345 |
| AUSTERLITZ | 290 |
| A-10 TANK KILLER | 345 |
| AMERICAN CIVIL WAR 3 | 295 |
| BLOCK OUT | 345 |
| BOMBER | 395 |
| BLOOD MONEY | 249 |
| BARBARIAN 2 | 289 |
| BLUE ANGELS | 295 |
| BORODINO | 295 |
| BATTLE OF BRITAIN | 295 |
| BATTLE CHESS | 245 |
| CORSAIRES | 245 |
| COLONEL BEQUEST | 445 |
| CARRIER COMMAND | 345 |
| CURSE OF THE AZURE BOND | 345 |
| CHUCK YEAGER 2.0 | 295 |
| CHESSMASTER 2000 | 290 |
| DRAGON'S LAIR | 450 |
| DOUBLE DRAGON 2 | 245 |
| DRAGON'S OF FLAME | 295 |
| DRAKKEN | 260 |
| EXPLORA 2 | 295 |
| EUROPEAN SPACE SIMULATOR | 279 |
| FEARY TALES ADVENTURE | 395 |
| FERRARI FORMULA 1 | 225 |
| F16 COMBAT PILOT | 235 |
| F19 | 385 |
| FLIGHT SIMULATOR V3 | 450 |
| SCENERY DISK L'UNITÉ | 250 |
| GREAT COURT | 269 |
| GHOSTBUSTERS 2 | 329 |
| GOLD OF AMERICAS | 269 |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 295 |
| GUNSHIP | 295 |
| HARD DRIVIN | 245 |
| HELLRAIDER | 225 |
| INDIANAPOLIS 500 | 285 |
| INDY (ARCADE) | 195 |
| INDY (AVENTURE) | 269 |
| KNIGHT FORCE | 255 |
| LEISURE SUIT LARRY 3 | 365 |
| MECH WARRIOR | 289 |
| MANIAC MANSION | 289 |
| M1 TANK PLATOON | 389 |
| MICRO SCRABBLE | 265 |
| MICROPROSE SOCCER | 245 |
| NORTH & SOUTH | 269 |
| OLIVER ET COMPAGNIE | 245 |
| OIL IMPERIUM | 245 |
| PARIS DAKAR | 245 |
| POPULOUS | 245 |
| SCENERY POPULOUS | 89 |
| PC GLOBE | 485 |
| PIRATES | 295 |
| ROMMEL | 295 |
| RICK DANGEROUS | 255 |
| STUNTCAR RACER | 260 |
| SWORD OF THE SAMURAI | 295 |
| STRIDER | 245 |
| STAR VEGA | 345 |
| SHERMAN M4 | 245 |
| SPACE ROGUE | 345 |
| STARTREK 5 | 445 |
| STARGLIDER 2 | 345 |
| SIM CITY | 245 |
| TANGLED TALES | 295 |
| TV SPORTS FOOTBALL | 295 |
| TEST DRIVE 2 | 245 |
| ULTIMA 5 | 295 |
| VETTE | 295 |
| WILD LIFE | 225 |
| WALL STREET | 295 |
| WATERLOO | 245 |
| XENON 2 | 249 |
| ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS) | 245 |

## APPLE 2/

| | |
|---|---|
| ARKANOID | 269 |
| BAD DUDES | 295 |
| BATTLE OF NAPOLEON | 350 |
| BARD'S TALE | 295 |
| BARD'S TALE 2 | 295 |
| BARD'S TALE 3 | 295 |
| CURSE OF THE AZURE BONDS | 345 |
| COLONIAL CONQUEST | 295 |
| CHUCK YEAGER FLIGHT ADV | 295 |
| CALIFORNIA GAMES | 350 |
| CHESSMASTER 2000 | 295 |
| CRUSADE IN EUROPE | 295 |
| DRAGON WARS | 345 |
| DECISION IN THE DESERT | 295 |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 430 |
| KING QUEST 3 | 295 |
| KARATE CHAMP + KUNG FU MASTER | 195 |
| MIGHT AND MAGIC | 395 |
| MECH BRIGADE | 350 |
| MARBLE MADNESS | 295 |
| POOL OF RADIANCE | 345 |
| PIRATES | 295 |
| ROBOCOP | 345 |
| RISK | 345 |
| SHOGUN | 390 |
| SILENT SERVICE | 295 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 345 |
| TIME OF LORE | 345 |
| TEST DRIVE | 295 |
| TRIPLE PACK | 190 |
| ULTIMA 5 | 290 |
| VICTORY ROAD | 295 |
| WINGS OF FURY | 275 |

## APPLE 2 GS

| | |
|---|---|
| ARKANOID 2 | 295 |
| BARD'S TALES | 420 |
| CALIFORNIA GAMES | 295 |
| CHESSMASTER 2100 | 395 |
| DUNGEON MASTER | 340 |
| DESTROYER | 345 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 345 |
| GAUNTLET | 290 |
| ICE HOCKEY | 295 |
| KING QUEST 4 | 395 |
| LAST NINJA | 275 |
| PIRATES | 295 |
| PAPERBOY | 290 |
| POLICE QUEST | 290 |
| SUBBATTLE SIMULMATOR | 340 |
| TEST DRIVE 2 | 395 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 345 |
| TOMAHAWK | 295 |
| THEXDER | 290 |
| WORLD TOUR GOLF | 325 |

## MACINTOCH

| | |
|---|---|
| ANCIENT ART OF WAR AT SEA | 350 |
| ANCIENT ART OF WAR | 350 |
| ARKANOID | 350 |
| BALANCE OF POWER 1990 | 325 |
| CHESSMASTER 2000 | 390 |
| COLONY | 325 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 345 |
| FLIGHT SIMULATOR | 540 |
| GAUNTLET | 445 |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 345 |
| HARRIER STRIKE MISSION | 440 |
| MIGHT & MAGIC | 495 |
| MEAN 18 | 350 |
| PIRATES | 475 |
| POLICE QUEST | 350 |
| PATTON VS ROMMEL | 395 |
| SUPER HANG ON | 345 |
| SHUFFLEPUCK | 350 |
| SPACE QUEST 2 | 350 |
| TETRIS | 345 |

# NUT.

**PROMOTION**

**QUICKJOY 2 TURBO 89 F.**

**1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE**

**HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H**

## ATARI STF/STE

**COMPILATIONS :**

| | |
|---|---|
| LES JUSTICIERS | 245 |
| LES GENS D'OR | 245 |
| LES VAINQUEURS | 295 |
| LES BEST D'US GOLD | 325 |
| AMERICANS DREAMS | 245 |
| EUROPEANS DREAMS | 245 |
| STORY SO FAR VOL.1 | 195 |
| STORY SO FAR VOL.3 | 195 |
| THRILL TIME PLATINIUM 2 | 290 |
| 5 STARS | 245 |
| WEST PHASER | 345 |
| ANTAGO | 195 |
| AQUANAUT | 245 |
| AFTER THE WARS | 245 |
| ASTATE | 245 |
| ARMADA | 295 |
| AUSTERLITZ | 295 |
| ALTERED BEAST | 195 |
| BATTLE OF BRITAIN | 285 |
| BLOCK OUT | 285 |
| BLACK TIGER | 199 |
| BAD COMPAGNY | 245 |
| B.A.T | 389 |
| BOMBER | 289 |
| BEVERLY HILLS COP | 269 |
| BORODINO | 345 |
| BEACH VOLLEY | 195 |
| BATMAN (LE FILM) | 195 |
| CYBERBALL | 199 |
| CORSAIRES | 195 |
| CABAL | 245 |
| CHESS PLAYER 2150 | 289 |
| CHAOS STRIKE BACK | 269 |
| CHASE H.Q | 195 |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | 225 |
| DRAGON'S BREATH | 295 |
| DOUBLE DRAGON 2 | 195 |
| DARK CENTURY | 265 |
| DRAGON'S OF FLAME | 285 |
| DRAKKEN | 260 |
| DRAGON NINJA | 195 |
| EXPLORA 3 | 289 |
| EAGLE'S RIDER | 245 |
| EUROPEAN SPACE SIMULATOR | 275 |
| F29 | 199 |
| FRED | 245 |
| FAST LANE | 225 |
| FALCON (FRANCAIS) | 285 |
| FALCON MISSION | 195 |
| FLIGHT SIMULATOR II. NF | 345 |
| GHOSTBUSTERS 2 | 239 |
| GHOULS'N GHOST | 195 |
| GREAT COURT | 245 |
| HOT ROD | 245 |
| HARRICANA | 245 |
| HEAVY METAL | 195 |
| HOT ROD | 245 |
| HARD DRIVIN' | 195 |
| HILLSFAR | 245 |
| IVANHOE | 195 |
| INFESTATION | 245 |
| INTRUDER | 245 |
| IRON LORD | 285 |
| INDY (ARCADE) | 195 |
| INDY (ADVENTURE) | 245 |
| JUMPING JACK SON | 225 |
| KNIGHT FORCE | 225 |
| KICK OFF | 245 |
| KICK OFF EXTRA TIME | 149 |
| LAST NINJA 2 | 245 |
| LOST PATROL | 195 |
| LES VOYAGEURS DU TEMPS | 245 |
| MAUPITI ISLAND | 289 |
| MIDWINTER | 295 |
| MANIAC MANSION | 269 |
| MICROPROSE SOCCER | 239 |
| NINJA SPIRIT | 245 |
| NINJA WARRIOR | 199 |
| NEVERMIND | 195 |
| NORTH & SOUTH | 245 |
| OLIVER ET CIE | 245 |
| OPERATION THUNDERBOLD | 195 |
| OIL IMPERIUM | 195 |
| PARIS DAKAR | 245 |
| P47 | 245 |
| PICTIONARY | 285 |
| PIRATES | 245 |
| POPULOUS | 225 |
| SCENERY POPULOUS | 99 |
| ROCK STAR | 285 |
| RAINBOW ISLAND | 195 |
| RICK DANGEROUS | 245 |
| SIM CITY | 245 |
| SPACE ACE | 445 |
| STRYX | 195 |
| SCRAMBLE SPIRIT | 225 |
| SUPERCARS | 245 |
| SPACE ACE | 445 |
| SPACE HARRIER 2 | 199 |
| SHERMAN M4 | 245 |
| SUPER WONDERBOY | 195 |
| STRIDER | 195 |
| SHUFFLEPUCK CAFE | 195 |
| SHINOBI | 195 |
| TV SPORT BASKETBALL | 289 |
| TOYOTTES | 245 |
| TOWER OF BABEL | 225 |
| TWINWORLD | 245 |
| TENNIS CUP | 245 |
| TURBO OUT RUN | 195 |
| TV SPORTS FOOTBALL | 245 |
| ULTIMA 5 | 289 |
| WIND WALKER | 289 |
| WILD STREETS | 245 |
| WATERLOO | 289 |
| XENON 2 | 245 |
| X OUT | 195 |

**SERIE BUDGET :**

| | |
|---|---|
| ARTICFOX | 99 |
| BARD'S TALES | 99 |
| BOBO | 99 |
| L'ARCHE DU CPT BLOOD | 99 |
| MACADAM BUMPER | 99 |
| MARBLE MADNESS | 99 |
| OUT RUN | 99 |
| SKYFOX 2 | 99 |
| TEST DRIVE | 99 |
| TNT | 99 |
| TURBO GT | 99 |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | 99 |

## AMIGA

| | |
|---|---|
| MAGNUN 4 | 295 |
| LES BEST D'US GOLD | 345 |
| LES VAINQUEURS | 295 |
| LES GEN' D'OR | 245 |
| LES JUSTICIERS | 245 |
| THRILL TIME PLATINIUM 2 | 289 |
| AXEL MAGIC HAMMER | 225 |
| AQUANAUT | 245 |
| ASTATE | 245 |
| AFTER THE WARS | 245 |
| ARMADA | 345 |
| ALTERED BEAST | 245 |
| BATTLE OF BRITAIN | 285 |
| BLOCK OUT | 285 |
| BLACK TIGER | 245 |
| BAD COMPAGNY | 245 |
| BOMBER | 295 |
| BATTLE SQUADRON | 285 |
| BEACH VOLLEY | 245 |
| BATMAN (LE FILM) | 239 |
| CYBERBALL | 245 |
| CORSAIRES | 245 |
| CABAL | 245 |
| CHESSPLAYER 2150 | 289 |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | 260 |
| CHASE H.Q | 245 |
| DRAGON'S BREATH | 295 |
| DRAGON OF FLAME | 269 |
| DOUBLE DRAGON 2 | 195 |
| DRAKKHEN | 260 |
| DONGEON MASTER | 295 |
| EXPLORA 3 | 289 |
| F 29 | 249 |
| FULL METAL PLANET | 260 |
| FALCON | 295 |
| FALCON MISSION | 195 |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 335 |
| GOLD OF AMERICAS | 289 |
| GHOSTBUSTERS 2 | 239 |
| GHOULS & GHOSTS | 245 |
| GREAT COURT | 245 |
| HOT ROD | 245 |
| HEAVY METAL | 245 |
| HARRICANA | 245 |
| HILLSFAR | 245 |
| HIGHWAY PATROL 2 | 245 |
| IVANHOE | 245 |
| INFESTATION | 245 |
| IRON LORD | 289 |
| INDY (AVENTURE) | 249 |
| JUMPING JACK SON | 245 |
| JACK NICKLAUS GOLF | 245 |
| KRYPTON EGG | 289 |
| KICK OFF | 265 |
| KICK OFF EXTRA TIME | 149 |
| LAST NINJA 2 | 245 |
| LOST PATROL | 245 |
| MAUPITI ISLAND | 289 |
| MANIAC MANSION | 285 |
| MICROPROSE SOCCER | 239 |
| NINJA SPIRIT | 245 |
| NINJA WARRIOR | 195 |
| NORTH AND SOUTH | 259 |
| OPERATION THUNDERBOLD | 245 |
| PINBALL MAGIC | 245 |
| P 47 | 245 |
| PARIS DAKAR | 245 |
| POLICE QUEST | 245 |
| ROCK STAR | 285 |
| RAINBOW ISLAND | 245 |
| RICK DANGEROUS | 245 |
| STAR TREK 5 | 295 |
| SUPERCARS | 195 |
| SPACE HARRIER 2 | 245 |
| SWITCHBLADE | 245 |
| STAR FLIGHT | 245 |
| SPACE ACE | 395 |
| SUPER WONDERBOY | 245 |
| STUNTCAR RACER | 245 |
| STRIDER | 245 |
| SHINOBI | 245 |
| SHADOW OF THE BEAST | 349 |
| SIM CITY | 245 |
| TV SPORTS BASKETBALL | 285 |
| TOYOTTES | 245 |
| TWINWORLD | 245 |
| TEST DRIVE 2 | 285 |
| TV SPORTS FOOTBALL | 345 |
| ULTIMA 5 | 295 |
| UN REAL | 295 |
| VAUX | 245 |
| WILD STREETS | 265 |
| X OUT | 195 |

**SERIE BUDGET :**

| | |
|---|---|
| ARCHON COLLECTION | 115 |
| ARTICFOX | 115 |
| BARD'S TALES | 115 |
| BOBO | 99 |
| L'ARCHE DU CPT BLOOD | 99 |
| MARBLE MADNESS | 99 |
| OUT RUN | 115 |
| SKYFOX 2 | 115 |
| TEST DRIVE | 99 |
| WORLD TOUR GOLF | 115 |
| BIO CHALLENGE | 145 |
| BAAL | 145 |
| MENACE | 145 |
| INDOOR SPORTS | 145 |
| PORT OF CALL | 145 |
| THE GAME WINTER EDT | 145 |

## DISQUETTES VIERGES

**DISQUETTES 3''5**

| | |
|---|---|
| 3''5 SF/DD,LES 10 | 89 |
| 3''5 DF/DD, LES 10 | 120 |
| BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ | 69 |
| BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ | 99 |
| BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ | 150 |

**DISQUETTES 5''1/4**

| | |
|---|---|
| 5''1/4 NEUTRES, LES 10 | 39 |
| 5''1/4 SF/DD, LES 10 | 69 |
| 5''1/4 DF/DD, LES 10 | 99 |
| BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ | 89 |
| **DISQUETTES 3'', LES 10** | 190 |

## MATERIEL

**ATARI ST**

| | |
|---|---|
| 520 STE | 3490 |
| 520 STE + MONITEUR MONO | 4490 |
| 520 STE + MONITEUR COULEUR | 5490 |
| 1040 STE | N.C. |
| 1040 STF + MONITEUR MONO | N.C. |
| 1040 STF + MONITEUR COULEUR | N.C. |
| MEGA ST1 | N.C. |
| MEGA ST2 | N.C. |
| MEGA ST4 | N.C. |

**LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :**

| | |
|---|---|
| DISQUE DUR 30 MEGA ATARI | 4990 |
| DISQUE DUR 60 MEGA ATARI | 7590 |
| LECTEUR EXTERNE 3''5 DF | 990 |
| LECTEUR EXTERNE 5'' 1/4 | 1790 |

**MONITEURS :**

| | |
|---|---|
| MONOCHROME HR. SM124 | 1490 |
| COULEUR SC1425 | 2490 |

**IMPRIMANTES :**

| | |
|---|---|
| STAR LC10 COMPLETE | 1990 |
| STAR LC10 7 COULEURS | 2490 |
| STAR LC 24/10 | 3290 |

**DIVERS :**

| | |
|---|---|
| CABLE IMPRIMANTE | 150 |
| RUBAN ENCREUR NL10 | 79 |
| RUBAN ENCREUR LC10 | 49 |
| RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR | 95 |
| RUBAN COULEUR LC 24/10 | 95 |
| TAPIS SOURIS | 75 |
| PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm) | 49 |
| DOUBLEUR JOYSTICK (CPC) | 79 |

**PORTFOLIO ATARI :**

| | |
|---|---|
| PORTFOLIO | 2990 |
| ACCESSOIRES | N.C. |

**AMIGA :**

| | |
|---|---|
| AMIGA 500 | N.C. |
| CABLE PERITEL | 150 |
| LECTEUR EXTERNE 3''5 | 990 |

**JOYSTICKS :**

| | |
|---|---|
| QUICKJOY 2 + | 69 |
| QUICKJOY 2 | 89 |
| QUICKJOY 3 | 129 |
| SPEEDKING KONIX | 105 |
| NAVIGATOR | 169 |
| MICRO BLASTER | 130 |
| 3 WAY WICO | 320 |
| SPEEDKING PC | 245 |
| SPEEDKING PC + CARTE | 445 |
| SPEEDKING SEGA | 145 |
| CONTROL STICK SEGA | 145 |
| SPEEDKING NINTENDO | 165 |
| MAX NINTENDO | 295 |
| NES ADVANTAGE NINTENDO | 395 |

**RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00**

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

à adresser exclusivement à :

**COCONUT**

**13, bd Voltaire**
**75011 Paris**
43.55.63.00

carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

Date d'expiration –/– Signature _____

TITRES — PRIX

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

Participation aux frais de port et d'emballage . . . . . + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer . . . . .
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

# LES JEUX VIDEO SONT-ILS NOCIFS ?

## LE VERDICT DES EXPERTS

**Sommes-nous des débiles parce que nous aimons les jeux vidéo ? Devrons-nous bientôt être parqués dans des zoos pour micromaniaques ? Voici LA réponse - donnée par des scientifiques dont la compétence et l'objectivité ne sauraient être mises en cause.**

En 90, Nintendo à lui seul aura vendu 26 millions de consoles aux Etats-Unis, ce qui signifie que 29% des foyers seront alors équipés par la firme de Kyoto.

Face à cet authentique phénomène de société, plusieurs experts anglo-saxons - et non des moindres - se sont penchés sur la question, afin de déterminer si oui ou non les jeux vidéo exercent une influence nocive sur les adolescents.

### VIDEOKILLER

Il faut dire que les parents américains avaient quelques raisons de s'angoisser, vu les ravages causés par la Nintendomania...

Rasheed Hall (14 ans), de West Palm Beach en Floride, est par exemple rentré dans les annales pour avoir joué sur la console pendant 48 heures d'affilée ; Doug Stanley (40 ans), de Mont Clemens dans le Michigan, a presque déclenché une émeute dans un magasin, suppliant à genoux pour qu'on accepte de lui vendre la dernière cartouche disponible du jeu sur lequel il avait jeté son dévolu - déjà retenue et payée par une tierce personne ; Pam Kvarta, de Hammond dans l'Indiana, a joué sur la console quatre heures par nuit pendant quatre mois consécutifs, développant la première "nintendinite" de l'histoire.

Beaucoup moins drôle, l'année dernière en Pennsylvanie un garçon de neuf ans - Cameron Kocher - a tué une fillette de sept ans avec un fusil à lunette pour la simple raison qu'elle l'avait battu à *Super Mario Bros*. Il devint ainsi le plus jeune postulant américain à la chaise électrique, une option de jeu non prévue par les programmeurs japonais...

### VIDEOPSYCHO

Alors ? Les jeux vidéo rendent-ils fou ? Absolument pas d'après **P. M. Greenfield** - professeur de psychologie à l'Université de Los Angeles et auteur de *L'esprit et les médias : les effets de la télévision, des jeux vidéo et des ordinateurs*. Les résultats de ses travaux indiquent au contraire que les jeux vidéo développent de nombreuses facultés intellectuelles, parmi lesquelles des réflexes visuels accrus, une meilleure orientation spatiale et l'aptitude à résoudre des problèmes complexes.

Conclusions similaires chez **Brian Sutton-Smith** - professeur de pédagogie à l'université de Pennsylvanie et expert en jeux vidéo : "N'importe quel bon jeu provoque une dépendance psychologique, autrement ce n'est pas un bon jeu. Les enfants ont la capacité de tirer la leçon d'une telle expérience et d'en sortir avec une maturité plus grande. Chez l'adulte, par contre, c'est souvent la dépendance qui grandit et qui terrasse le sujet." Sutton-Smith explique également que les jeux vidéo préparent les enfants à vivre dans une société où la maîtrise des ordinateurs est devenu un impératif.

**Margaret Shotton** - maître de conférences à l'université de Nottingham - défend le même point de vue dans son livre *Les ordinateurs sont-ils une drogue ? Une étude sur la dépendance informatique*, où elle analyse avec rigueur le phénomène des "shootés à la micro", arrivant à la conclusion que ce comportement asocial n'est pas conséquent à l'utilisation d'un ordinateur, qui, bien au contraire, jouerait en fait un rôle presque thérapeutique. Le prochain dossier de Margaret Shotton ne devrait pas manquer d'intérêt puisqu'il aura pour sujet : pourquoi certaines personnes deviennent-elles hostiles aux ordinateurs ?

Quant à l'anthropologiste **David Surrey**, du St. Peter's College dans le New Jersey, il étudie actuellement l'influence des jeux vidéo sur l'assimilation des immigrés dans la culture américaine.

### VIDEOPHTALMO

**L'American Optometric Association** se met dans la partie avec un rapport aussi officiel que définitif prouvant que les jeux vidéo développent la motricité oculaire ainsi que la coordination main-vision, tout en raccourcissant le temps de réaction visuelle. Comme pour toute chose, l'abus est néanmoins néfaste et entraîne maux de tête et vue brouillée, mais ces symptômes disparaissent très vite. La pratique du Game Boy, ou de tout autre console portable à écran LCD, est donc déconseillée par rapport aux consoles "normales" et aux ordinateurs, puisque la portabilité peut pousser l'enfant à jouer partout et donc sans modération et que l'écran LCD se révèle plus fatigant pour les yeux.

Par contre, si un enfant s'obstine à microjouer jusqu'à maestria totale d'un jeu, il faut le laisser faire. Cela s'appelle en psychologie "motivation maîtrisée" et c'est tout à fait bénéfique.

### VIDEOTELE

Quant aux effets de la télévision sur les jeunes téléspectateurs, c'est une tout autre histoire... Le bilan est beaucoup moins positif, pour cause de passivité et de

programmes débiles, mais il s'agit ici de la télé américaine. Citons quand même **Peggy Charren** - présidente d'*Action for children's television* et la plus redoutable adversaire du paysage idiovisuel américain : "En comparaison de la télévision, les consoles de jeux peuvent être considérées comme bénignes. Je préfère voir un enfant vissé devant un ordinateur qu'en train de regarder *Les griffes de la nuit*".

*NDLR : Nous ne voudrions pas contrarier miss Charen, mais Freddy "Les griffes de la nuit" est l'idole des enfants, et le fait de jouer aux jeux vidéo n'empêche certes pas d'apprécier les films d'horreur. "Les griffes de la nuit" a d'ailleurs été adapté sur Nintendo en 88 par LJN Toys, tout comme "Vendredi 13". Y a plus d'jeunesse !*

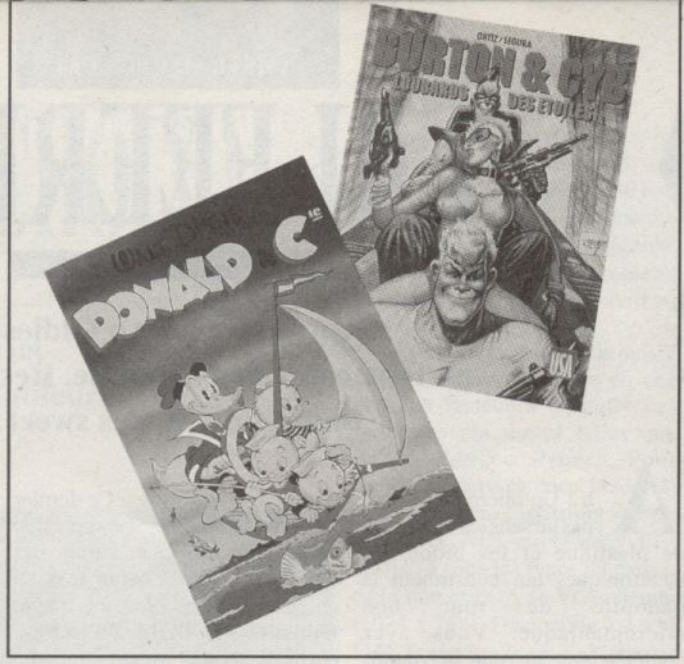
La cause est donc entendue : il y a des fous qui jouent devant leurs écrans comme il y en a un peu partout - ni plus ni moins -, les consoles et les ordinateurs ne sont pas en cause. Bien au contraire, les jeux placent les jeunes utilisateurs dans un cadre simulatif où priment l'action, la compétitivité, les réflexes et les initiatives ; où sont mises à dure contribution - et donc entraînées - la concentration, la mémoire et les facultés d'apprentissage. Bref, un excellent entraînement à la vie active qui - malheureusement - ressemble assez souvent à la jungle d'un jeu vidéo. A la différence près que sur l'écran, les erreurs peuvent s'effacer d'un coup de reset. Rien que pour cela, les jeux vidéo méritent d'être encore longtemps nos compagnons de jeu. La vraie vie, celle où les erreurs se paient si cher, viendra bien assez tôt...

**Mina Cosnefroy/**
**Jean-Michel Berté**

## MEA KRONENBOURGA

Jean-Henri Derveaux, le secrétaire de libation... euh de rédaction de Micro News, a un penchant certain pour les boissons pétillantes. Ce qui n'est pas forcément du goût d'Eddy, le patron du magasin **Eden Computer**, qui a vu sa publicité du numéro 31 subir les derniers outrages du traitement de texte. Le numéro de téléphone fut d'abord malmené, suivi par le prix de la configuration UTS 386-20, qui valait 4000 F de moins en TTC qu'en HT ! Reportez-vous à la page 65 pour des informations justes et exactes et rappelons les coordonnées d'Eden Computer : 102, av. du Général Michel-Bizot, 75012 Paris. Tél. : 43.42.22.50. Sorry Eddy !

# MIQUETS, MOUSE & Co




### DONALD & Cie
(Zenda Editions)

Tous les enfants du monde sont persuadés que c'est Walt Disney lui-même qui dessine chaque semaine la totalité du *Journal de Mickey*. La preuve : il signe tout ! L'omniprésente griffe Disney a formé l'image mythique d'un créateur au talent surpuissant... A la mort du maître, les kids s'attendaient donc à la disparition du journal et à la mise en bière définitive des Mickey, Donald, Picsou, Géo Trouvetou et autres palmipèdes ou rongeurs disneyiens. On ignorait alors que la politique de création anonyme des studios Disney avait jusqu'à présent caché l'existence de grands artistes, qui réalisaient dans l'ombre de véritables petits chefs-d'œuvre d'art populaire. Parmi eux : Carl Barks ! Né en 1901, celui-ci entre chez Walt Disney en 1935. Il travaille d'abord aux studios d'animation, puis en 1943 réalise ses premières bandes dessinées, s'attaquant avec brio au remodelage de l'œuvre "donaldienne". Créant ou transformant Donald, Riri, Fifi, Loulou, Gontran, Onc' Picsou - bref tous les héros qui traversent les aventures de Donald... Au rythme de dix planches par mois pendant vingt-cinq ans, Carl Barks aura dessiné durant sa carrière plus de 3 000 pages composant de 300 à 400 histoires ! Les Editions Zenda rendent un hommage mérité à son génie en lui consacrant une nouvelle collection, intitulée simplement *Walt Disney*, qui paraîtra trois fois l'an. La qualité des planches reproduites, les soins apportés à la traduction et aux couleurs (qui ont été entièrement refaites) justifiaient une édition luxueuse de cette série, dont voici le premier volume : *Donald & Cie*. Ce bel album trouvera une place de choix dans votre bibliothèque ; vivement la sortie d'*Oncle Picsou*, qu'on se régale !

### SEXE ET AMOUR
(Comics USA)

Shary Flenniken est une collaboratrice régulière du *National Lampoon*, célèbre périodique satirique américain. Elle marie avec talent le regard du sociologue à celui de l'humoriste. Au travers de courtes histoires d'amour, elle nous fait découvrir avec sensibilité une Amérique désorientée par la contestation féministe des années 70. Son trait léger et précis, la qualité et la justesse de ton de ses scénarios font de Flenniken un auteur attachant.

### BURTON & CYB
**Loubards des étoiles**
(Comics USA)

Forton avait créé *Les Pieds Nickelés*, Ortiz et Ségura ont inventé *Burton et Cyb*... Burton se présente comme un grand blond affublé d'une banane en forme de pomme de terre, une couette et des gros biscoteaux ; Cyb (comme cybernétique) est un brun maigre et noueux arborant des lunettes noires, une banane en accent aigu et des membres artificiels. Il a lui aussi une petite queue de cheval. Ceux qui pensaient que Burton se trimbale avec un édredon ont tort - ils confondent avec *Peanuts*... Alors que le champ d'activité des Pieds Nickelés se réduit à la Terre, celui de nos deux compères n'a pas de limites ! Ce sont des truands interstellaires qui arnaquent à tour de bras et sur toutes les galaxies ! De telles péripéties vont vous permettre de voir du beau monde : humains demeurés ou apathiques, humanoïdes résignés, robot pensant, protoplasme protéiforme ou simples souris douées de raison. *Loubards des étoiles* contient six de leurs aventures... De par sa forte teneur en humour, il est particulièrement conseillé aux neurasthéniques. Mais attention ! Pas d'utilisation prolongée sans l'avis du médecin - sinon risque d'éclatement de la rate !

### FLAG N° 1

Disponible essentiellement en librairie au prix de 15 F, cette nouvelle revue trimestrielle de BD (avec couverture de Vuillemin) ravira les nostalgiques de *Métal Hurlant* : Ouin, Jano, Max, Zou, Leconte, Shelton, Emerson, Bénito s'y sont donné rendez-vous...

*Flag* : 46, rue Jean-Pierre-Timbaud, 75011 Paris.

**Les Marc Brothers**

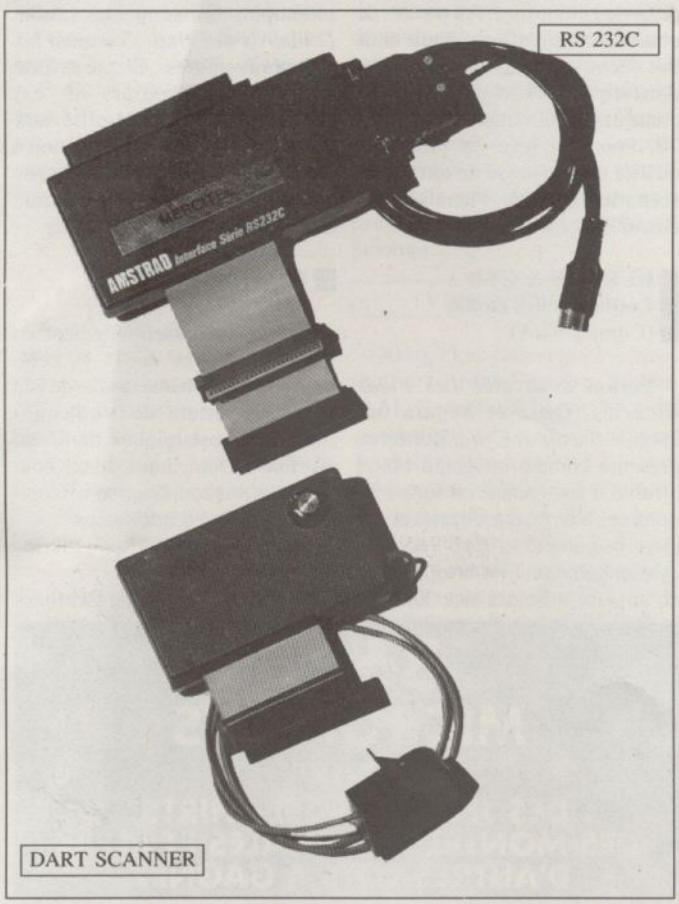
**36 15**
**MICRONEWS**
**"JEUX"**
**DES JEUX, DES TEE-SHIRTS, DES MONTRES MUSICALES ET PLEIN D'AUTRES LOTS A GAGNEZ**

# PERI-FEERIQUE

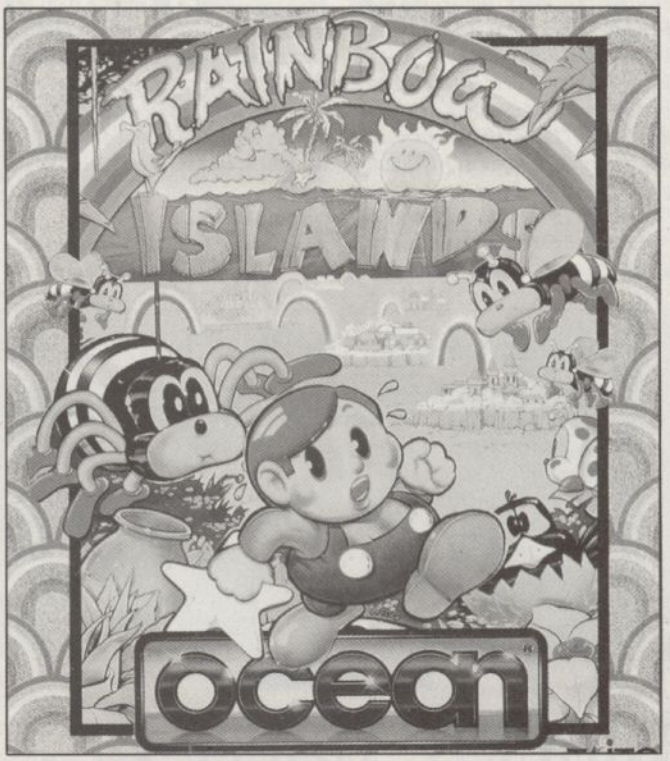
**Après les Golden Oldies, un tour côté hard s'impose. Restez soft, tout cela sera très sweet !**

Ah ! Un micro n'en serait pas un sans les morceaux de plastique et les bidouilles électroniques qui constituent la panoplie de tout bon micromaniaque. Vous avez compris bien sûr que je voulais parler des périphériques. On connaît à merveille les joysticks et les imprimantes - mais savez-vous que votre CPC peut parler, piloter des robots, faire un duo avec votre synthé ou encore qu'on peut le gonfler à bloc en lui insufflant une infinité d'extensions mémoire : RAM, lecteurs de disquettes, disques durs etc.

Commençons par le plus important (tout au moins pour les ludicielleux) avec le port joystick, qui peut avoir d'autres applications que sa fonction première - comme par exemple constituer le point d'entrée d'une **souris** ou encore d'un **crayon optique**... Ce dernier fait toutefois pâle mine auprès de celui du TO7. Et ça ne s'arrête pas là... En effet, on peut aussi y connecter des pistolets tels que le **Gunstick**, le **Light Phaser** ou encore le **West Phaser** et se prendre pour Gary Cooper dans *Le train sifflera trois fois*... Ce petit port qui n'a l'air de rien sert aussi de connexion télématique : avec un simple câble, connecté au minitel, vous pourrez télécharger des programmes de diverses provenances. Bien sûr, il ne procure pas tous les avantages de la **RS232C** (interface série) qui elle, permet non seulement de communiquer avec le minitel, mais encore d'échanger des données avec un autre micro doté d'une entrée correspondante (Atari, Amiga, PC etc.). Fantastique ce qu'on peut faire avec un 8 bits, hein?




Après le son, l'image - avec les **scanners** et les **digitaliseurs**. La différence entre les deux réside dans la finesse plus grande du scanner. On ne peut pas tout avoir, ce dernier existe uniquement en noir et blanc, tandis que certains digitaliseurs travaillent en couleur. Il existe deux possibilités en matière de scanners pour le CPC : primo, l'achat du **Dart** (de plus en plus difficile à trouver car il a la réputation de ne marcher que très rarement (jamais de problème pour-




Et tout ça pour un prix hors concurrence : de tous les périphériques que nous allons citer, aucun ne dépasse les 1 000 F !

Et la musique... Ne pas oublier que si l'Amstrad CPC ne casse pas des briques d'un point de vue purement sonore en comparaison des Amiga et autres ST, il dispose commes les autres d'une interface MIDI (il y a trois ans déjà, lors d'un salon, un CPC pilotait un synthé grâce à l'interface *Cheetah*). Cette dernière est accompagnée d'un logiciel semi-professionnel et fournit une initiation simple et peu onéreuse à la musique informatique.

Avec **Technimusique**, on s'est plutôt penché sur les vocalises... Eh oui, le CPC cause... et en bon français ! L'extension la plus évoluée de *Technimusique* permet même, couplée à un synthé, d'apprendre le solfège en étant guidé par la voix du professeur Amstrad. Comme quoi notre bonne vieille machine a des potentialités ignorées.

tant avec moi) et secundo, pour les plus bricoleurs d'entre vous, un scanner maison dont le plan et le logiciel ont été publiés dans de nombreuses revues. En ce qui concerne les digitaliseurs, ils sont également au nombre de deux : l'**Ara** et le **Vidi**. Alors que le premier n'offre qu'une digitalisation en mode 2, le deuxième fonctionne selon les trois modes.

On est loin d'en avoir terminé avec les updates du CPC. Qu'importe, nous y reviendrons lors du prochain numéro. En attendant, pour vous faire patienter, voici les titres des deux jeux les plus marquants du moment : **Rainbow Islands**, d'Ocean et **Pinball Magic**, de Loriciel. Les fanas d'arcade vont vraiment s'éclater en guidant le personnage de *Rainbow Islands* d'arc-en-ciel en arc-en-ciel. Quant à *Pinball Magic*, c'est carrément le délire ! Un peu pauvre en couleurs, certes, mais hyperagréable à jouer.

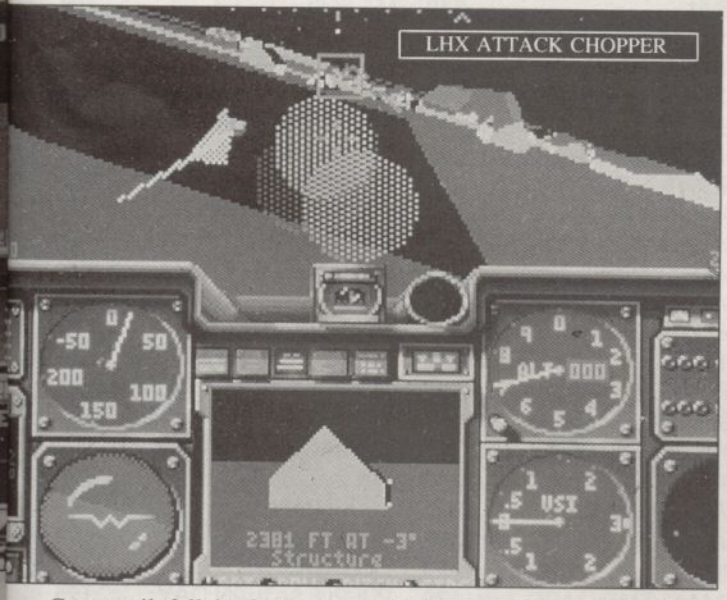
Saint Cloud de m'avoir bu jusqu'à la lie et à la revoyure !

**Capitaine Pixel**

# FAITES LE BON CHOIX !

## Voici un panorama catégoriel de l'univers PC : imprimantes, tableurs, drivers pour Autocad...

Le Top 50, tout le monde connaît ! Mais ce n'est pas ça qui peut aider un utilisateur comme vous ou moi à faire son choix parmi les milliers de logiciels ou matériels disponibles sur PC - tous secteurs confondus. Afin de pallier cette lacune, un hit-parade informatique a été créé par Softsel Computer Products, l'un des plus importants grossistes en micro-informatique dans le monde. Cette "hot-list" est la compilation des meilleures ventes réalisées par Softsel en *hard* et *soft* sur le marché américain. Mois après mois, nous vous citerons les bests dans les quatre catégories suivantes : applications bureautiques, communication et utilitaires, langages et systèmes et, enfin, éducation et récréation.




Comme il fallait s'y attendre, **Wordperfect** de Wordperfect Corp. arrive en tête de la catégorie applications bureautiques, devant **Quicken** et **Lotus 1-2-3**. Logiciel ancien et néanmoins très efficace, il est considéré par l'ensemble des professionnels de l'écrit comme un produit de référence. C'est **Spinrite 2** de Gibson Research qui remporte la palme en matière de communication et d'utilitaires ; **Windows** de Microsoft pour les langages et systèmes et **Print Shop**, de Broderbund, pour l'éducation et la récréation. Vous voici donc à même de faire un choix judicieux en ce qui concerne les logiciels. Dans le prochain numéro nous nous attacherons à la partie hard de la "hot-list".

Comme il se doit, Citizen s'y entend lorsqu'il s'agit d'offrir des imprimantes au rapport qualité/prix sans concurrence. C'est le cas de la **Swift 24**, une 24 aiguilles sur laquelle le constructeur fonde de grands espoirs. Avec ses 64 000 exemplaires vendus en Europe depuis septembre 89, la *Swift* constitue une belle référence pour Citizen, nouveau venu sur le terrain des 24 aiguilles. Compatible Epson LQ 850, IBM Proprinter X24 et Nec P6+, cette machine a une vitesse d'impression de 192 cps en mode informatique et 64 cps en mode courrier. Elle dispose d'un nombre appréciable d'accessoires à prix réduit dont l'introducteur feuille à feuille (990 F), le kit couleur (495 F) ou encore l'extension mémoire (160 F). Son coût : 4 440 FHT. Pour tous renseignements, contacter Omnilogic au (1) 40.05.28.00.

*VP-Planner* de Softissimo, vous connaissez, mais saviez-vous qu'une nouvelle version avait vu le jour ? Il s'agit de **VP-Planner 3D**. Ce tableur, malgré sa parfaite maîtrise de la 3D, utilise moins de 384 Ko. Il peut donc tourner sur n'importe quel PC (512 ou 640 Ko) tout en laissant libre une quantité de place mémoire non négligeable. *VP-Planner 3D* sera disponible en version française courant avril au prix de 2 900 FHT.

Le seul reproche que l'on puisse faire à *Autocad* consiste en une certaine lenteur à exécuter des fonctions classiques telles que *Zoom*, *Pan* ou *Redess*. Pour remédier à cette carence, la société Infoco propose **Lightning Zoom**, un driver ADI en Display List destiné à tous les types de cartes, de la simple EGA au VGA étendu (1024 x 768). Disponible à 2 950 FHT, *Lightning Zoom* multiplie par 20 la rapidité d'exécution des fonctions précitées et donne ainsi aux PC sous Autocad les capacités des stations CAO/DAO les plus performantes.

On n'est jamais trop prudent lorsqu'il s'agit de préserver des informations d'une coupure intempestive d'électricité. Avec le **SP 600** de AGDE, ce problème ne se pose même plus. Cet onduleur extraplat de 600 VA a une autonomie standard de 10 minutes, ce qui laisse largement le temps d'une sauvegarde. Pour plus de renseignements, s'adresser à AGDE (tél. : 74.26.11.51).

Après le pro et le semi-pro, voici la parenthèse jeu que vous attendez tous. Et là, vous n'allez pas être déçu ! En effet, ça faisait longtemps que les simulations de pilotage d'hélico semblaient être passées de mode. Electronic Arts revient à la charge avec **LHX Attack Chopper**, une simulation mettant en scène un hélico ultrasophistiqué : le LHX. Vingt missions figurent au menu, de la destruction de chars ennemis à l'escorte d'un avion allié. Elles vous entraînent dans trois pays au travers de cinq niveaux de difficulté. Les graphismes 3D en 256 couleurs donnent à l'environnement un réalisme surprenant. On s'y croirait !

**Abondos**

3615 MICRONEWS
TOP + ENVOI DES TOP SECRET INEDITS

LA MICRO PAS CHERE A DOMICILE

# BY MAIL

8 rue Robert-Planquette 75018 PARIS

42 64 32 07

## CARTE CLUB

**JE PAYE 150 F POUR UN AN ET J'AI DROIT A 10% SUR TOUS LES PRIX (SAUF PROMOS) ET 5% SUR LES MACHINES.**

### MANETTES

KONIX NAVIGATOR ..... 139
MANETTE INFRAROUGE .... 299
MANETTE US GOLD ..... 119
MICRO BLASTER ..... 99
MICRO BLASTER TRANSPARENT ..... 99
PROLONG. JOYSTICKS (ST OU AMIGA) ..... 49
QUICKGUN TURBO 6 ..... 99
QUICKJOY "JET FIGHTER" .. 169
QUICKJOY 2 ..... 79
QUICKJOY 2 JUNIOR ..... 49
QUICKJOY 3 ..... 99
QUICKJOY 5 ..... 169
QUICKJOY STICK ..... 59
SPEEDKING KONIX ..... 99
SPEEDKING KONIX AUTOFIRE ..... 129
VOLANT CHALLENGER ..... 299

SOURIS ST ..... 199
SOURIS AMIGA ..... 199

## SEGA 16 BITS 1990 F

### JEUX

**349 F**
ALEX KIDD

**399 F**
ALTERED BEAST

**449 F**
BASEBALL
SOKO BAN
SPACE HARRIER 2

**499 F**
AFTERBURNER
CURSE
FORGOTTEN WORLDS
GOLDEN AXE
GOLF
GHOULS 'N' GHOSTS
HERZOG 2
KUJAKUOH 2
LAST BATTLE
NEW ZEALAND STORY
OSMATUJIN (STYLE WONDER-BOY)
RAMBO 3
SUPER HANG-ON
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDERBLADE
TATSUJIN
THUNDERFORCE 2
WORLD CUP SOCCER
ZOOM

## CONSOLE LYNX (N.C.)

### JEUX

**449 F**
BLUE LIGHTNING
CALIFORNIA GAMES
CHIP'S CHALLENGE
ELECTROCOP
GATES OF ZENDOCON

## AMIGA

### JEUX

20 000 LIEUES S/LES MERS . 179
4 STARS COMPILATION .... 199
4X4 OFF ROAD RACE ..... 199
ACTION SERVICE ..... 199
ALTERED BEAST ..... 245
ANTAGO ..... 195
ASTAROTH ..... 219
ASTATE ..... 239
ASTERIX CHEZ RAHAZADE.. 199
AXEL'S MAGIC HAMMER . 179
BACKLASH ..... 139
BAD CAT ..... 219
BATMAN THE MOVIE ..... 235
BATTLE VALLEY ..... 199
BEACH VOLLEY ..... 249
BEVERLEY HILLS COP ..... 225
BILLIARD SIMULATOR ..... 195
BIVOUAC ..... 190
BLACK TIGER ..... 245
BLOODWYCH ..... 225
BLUEBERRY ..... 195
BOBO ..... 190
BUBBLE BOBBLE ..... 139
BUBBLE GHOST ..... 189
BUTCHER HILL ..... 199
CABAL ..... 239
CALIFORNIA GAMES ..... 190
CARRIER COMMAND ..... 179
CHAMPIONSHIP BASKETBALL ..... 169
CHASE HQ ..... 239
CHESS PLAYER 2150 ..... 245
COMMANDO ..... 175
COMPILATION ACTION 2... 269
CRASH GARRET ..... 225
CRAZY CARS 2 ..... 245
DALEY THOMSON'S OLYMPIC ..... 219
DEFLEKTOR ..... 199
DIGIPAINT 3 ..... 795
DOUBLE DETENTE ..... 219
DOUBLE DRAGON 2 ..... 245
DRAGON'S BREATH ..... 269
DRAGON'S LAIR ESCAPE 399
DRILLER ..... 199
EMMANUELLE ..... 179
ENLIGHTMENT ..... 159
EXTRATIME ..... 149
F29 ..... 245
FALCON ..... 275
FIRE ..... 235
FOFT ..... 265
FREEDOM ..... 179
GAUNTLET2 ..... 199
GAZZA'S SUPER SOCCER . 225
GHOSTBUSTERS 2 ..... 235
GHOULS 'N' GHOSTS ..... 239
GOLD RUNNER ..... 190
GOLDEN PATH ..... 139
HARD DRIVIN' ..... 185
HEAVY METAL ..... 225
HEROES OF THE LANCE ... 199
HUMAN KILLING MACHINE ..... 199
INDIAN MISSION ..... 149
INDY ARCADE ..... 195
INDY ADVENTURE ..... 245
INFESTATION ..... 225
INSANITY FLIGHT ..... 189
IVANHOE ..... 245
JINXTER ..... 169
KARATE KID 2 ..... 190
KICK OFF ..... 259
KNIGHT FORCE ..... 239
LE LIVRE DE LA JUNGLE ... 199
LED STORM ..... 199
LES BEST D'US GOLD ..... 269
LES GEN D'OR ..... 245
LES INCORRUPTIBLES ..... 245
LES JUSTICIERS ..... 245
LES VAINQUEURS ..... 245
LOST PATROL ..... 245
MAGNUM 4 ..... 295
MEURTRE A VENISE ..... 195
MINDWINTER .....
MISSION ELEVATOR ..... 195
NINJA WARRIORS ..... 190
ONSLAUGHT ..... 190
OPERATION JUPITER ..... 190
OPERATION WOLF ..... 199
PACMANIA ..... 169
PASSAGERS DU VENT 1 & 2 ..... 190
PETER PAN ..... 149
P 47 ..... 239
PRECIOUS METAL ..... 225
PURPLE SATURN DAY ..... 195
R.A.C. LOMBARD RALLY . 199
RAINBOW ISLANDS ..... 245
RENEGADE ..... 225
RETURN OF THE JEDI ..... 169
ROBOCOP ..... 225
ROCK STAR ..... 245
ROCKET RANGER ..... 225
RODY ET MASTICO ..... 190
ROGER RABBIT ..... 190
RUN THE GAUNTLET ..... 199
RVF ..... 199
SCRAMBLE SPIRITS ..... 169
SHADOW OF THE BEAST .. 339

# 200 F DISQUETTES 3"1/2 PAR 50
# GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

SIDE ARMS ..... 199
SLAYERS ..... 199
SPACE ACE ..... 390
SPACE HARRIER 2 ..... 245
SPACE PORT ..... 190
SPIDERMAN ..... 245
SPIDERTRONIC ..... 190
STARGLIDER 2 ..... 179
STEEL ..... 199
STREET FIGHTER ..... 249
STREET SPORT BASKETBALL ..... 199
STRIDER ..... 239
SUBBATTLE SIM. ..... 249
SUPER HUEY ..... 199
SUPER SCRAMBLE ..... 199
SUPER WONDER BOY ..... 239
SUPERCARS ..... 179
SWITCHBLADE ..... 190
TEEN-AGE QUEEN ..... 190
THE DEEP ..... 249
THE GAMES SUMMER EDITION ..... 259
THE GAMES WINTER EDITION ..... 199
THUNDERBLADE ..... 249
TURBO OUTRUN ..... 239
TV SPORT BASKETBALL ..... 279
ULTIMATE DARTS ..... 190
VICTORY ROAD ..... 229
VIRUS ..... 149
VOYAGEURS DU TEMPS ..... 295
WESTERN GAMES ..... 190
WHIRLIWIG ..... 139
WILD LIFE ..... 179
WILD STREETS ..... 255
WINTER GAMES ..... 249
X-OUT ..... 169

**PROMO 90F**

COMPUTER HITS
CRASH GARRET
POWER PLAY
VOYAGE AU CENTRE TERRE
NIL DIEU VIVANT
NINJA

## ATARI ST

### JEUX

AFRICAN RAIDERS ..... 175
ALTERED BEAST ..... 190
ASTATE ..... 239
ANTAGO ..... 185
BAD CAT ..... 145
BATMAN MOVIE ..... 195
BEACH VOLLEY ..... 190
BEVERLY HILLS COP ..... 249
BILLIARD SIMULATOR ..... 165
BIO-CHALLENGE ..... 165
BLACK TIGER ..... 195
BLOODWICH ..... 229
BUBBLE GHOST ..... 165
CABAL ..... 195
CALIFORNIA GAMES ..... 190
CARDS ..... 159
CHAOS STRIKE BACK ..... 245
CHASE HQ ..... 190
CHESS PLAYER 2150 ..... 269
CLASSIQUES 1 ..... 249
COMMANDO ELITE ..... 179
CRASH GARRET ..... 245
CRAZY CARS 2 ..... 245
CUSTODIAN ..... 195
CYBERNOID ..... 175
DAME GRAND MAITRE ..... 215
DARK CENTURY ..... 255
DARK FUSION ..... 169
DEFLEKTOR ..... 149
DESOLATOR ..... 169
DOUBLE DETENTE ..... 169
DOUBLE DRAGON 2 ..... 190
DRILLER ..... 169
ELIMINATOR ..... 169
EMMANUELLE ..... 179
EXPLORA 2 ..... 225
EXTRA TIME (KICK OFF) ..... 140
F29 ..... 195
FALCON ..... 225
FIRE ..... 235
FORCES MAGIQUES ..... 179
FORGOTTEN WORLDS ..... 169
FREEDOM ..... 149
GAZZA'S SUPER SOCCER ..... 245
GHOSTBUSTERS 2 ..... 225
GHOULS' N' GHOSTS ..... 195
GREMLIN ACTION ..... 295
HARD DRIVIN' ..... 190
HATE ..... 169
HEAVY METAL ..... 190
HEROES OF LANCE ..... 215
HITS DISK VOL ..... 199
INCANTATION ..... 199
INDY ACTION ..... 190
INDY ADVENTURE ..... 235
INFESTATION ..... 235
IVANHOE ..... 195
KICK OFF ..... 245
KNIGHT FORCE ..... 235
KULT ..... 199
LE LIVRE DE LA JUNGLE ..... 199
LES GEN D'OR ..... 245

**PROMO 90F**

ACTION SERVICE
BOBO
CAPTAIN BLOOD
LES DIEUX DE L A MER
MACADAM BUMPER
OPERATION JUPITER
PHOENIX
POWER PLAY
PROHIBITION
SPACE SHUTTLE
SPIDERTRONIC
TNT
TRAUMA
TURBO GT
WANTED
WARLOCK'S QUEST

LES GUERRIERS ..... 199
LES INCORRUPTIBLES ..... 195
LES JUSTICIERS ..... 245
LES PORTES DU TEMPS ..... 199
LES VAINQUEURS ..... 295
LOMBARD RAC RALLY ..... 225
LOST PATROL ..... 195
MAGNUM 4 ..... 295
MANOIR DE MORTEVIELLE ..... 235
MARQUE JAUNE ..... 165
MAUPITI ISLAND ..... 285
MAXIBOURSE ..... 199
MEURTRE A VENISE ..... 199
MICKEY MOUSE ..... 199
MIDWINTER ..... 295
MINDBENDER ..... 195
MINI GOLF ..... 199
MONTE CRISTO ..... 179
NETHERWORLD ..... 169
NINJA WARRIORS ..... 195
OCEAN FIVE STAR ..... 240
OPERATION NEPTUNE ..... 199
OPERATION THUNDERBOLT ..... 235
PACMANIA ..... 175
PAPER BOY ..... 175
PETER PAN ..... 159
PLATOON ..... 169
PREMIERE COLLECTION ..... 275
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS) ..... 225
PURPLE SATURN DAY ..... 199
QIN ..... 199
P 47 ..... 245
R-TYPE EXPORT ..... 175
RAINBOW ISLANDS ..... 195
RALLLY CROSS CHALLENGE ..... 265
RENEGADE ..... 199
RETURN OF THE JEDI ..... 175
RICK DANGEROUS ..... 235
ROBOCOP ..... 199
ROCK STAR ..... 245
RODY ET MASTICO ..... 195
RVF HONDA ..... 265
SCRAMBLE SPIRITS ..... 245
SHINOBI ..... 195
SPACE ACE ..... 395
SPACE HARRIER 2 ..... 190
SPACE PORT ..... 199
SPIDERMAN ..... 265
STAFF X 29 ..... 179
STARGLIDER 2 ..... 190
STEEL ..... 169
STRIDER ..... 235
STUNT CAR RACER ..... 225
SUPER SCRAMBLE ..... 169
SUPER WONDER BOY ..... 235
SUPERCARS ..... 195
TANGLE WOOD ..... 175
THE DEEP ..... 195

# POUR TROIS PRODUITS ACHETES, 1 GRATUIT DANS LES PROMOS

# POUR CINQ LOGICIELS ACHETES 1 MANETTE SURPRISE OFFERTE OU UN TAPIS DE SOURIS !

## ATARI ST

**JEUX**

THE EYE ..... 90
TITAN (VERSION ST/STE) ... 245
TOWER OF BABEL ..... 225
TURBO OUTRUN ..... 195
TURLOGH LE RODEUR ..... 145
TWIN LORD ..... 225
ULTIMATE DARTS ..... 190
VICTORY ROAD ..... 145
VOYAGEURS DU TEMPS ... 245
WILD LIFE ..... 195
WILD STREETS ..... 245
XENON 2-MEGABLAST ..... 225
X-OUT ..... 175
ZYNAPS ..... 169

**CONSOLE ATARI VCS 2600 490 F AVEC UN JEU CHOISI DANS LES PROMOS**

## ATARI 2600

**JEUX**

**135 F**
ADVENTURE ON GX 12
ARMOR AMBUSH
ASTROBLAST
BASEBALL
BOGEY BLASTER
CARNIVAL
CHESS
COSMIC ARK
DEADLY DISCS
DICE PUZZLE
DONKEY KONG
DRAGSTER
FOOTBALL
FROGS' N' FLYS
GLACIER PATROL
GRAND PRIX
HERO
ICE HOCKEY
KEYSTONE KAPERS
LASER GATES
LASERBLAST
LOOK' N' CHASE
MOUSE TRAP
MR DO
NIGHTSTALKER
PADDLES+BREAKOUT
+WARLORDS
PRIVATE EYE
QUICK STEP
RIDDLE OF SPHYNX
ROCKN' N' ROPE
SCHTROUMPFS
SKIING
SKY JINKS
SOCCER
SPACE ATTACK
STAR STRIKE
SUBTERRANEA
UNIVERSAL CHAOS
WIZARDS OF WOR
ZAXXON

**175 F**
BUMP' N' JUMP
COMMANDO
DECATHLON
RAMPAGE

ALIMENTATION CONSOLE

**PROMO 99F**

ATLANTIS
CHINA SYNDROME
CROSS FORCE
FIRE FIGHTER
GANGSTER ALLEY
NEXAR
PLANET PATROL
STAR VOYAGER
TAPE WORM
TRICK SHOT
WARLORDS
YAR'S REVENGE

**BON DE COMMANDE A ENVOYER A BY MAIL - 8, rue Robert-Planquette 75018 PARIS**

| TITRES | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| Carte club N°.....(-10%) | - |
| Participation aux frais de port et d'emballage | +20F |
| Précisez cassette ☐ Disk ☐ | |
| **Total à payer =** | |

NOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE.....CODE POSTAL .....
Tél. : .....
TYPE DE CONSOLE OU D'ORDINATEUR .....
.....

**CADEAU !**
(3 ou 5 produits achetés)
Je choisis : _____

# S P E C I A L T H O M S O N

## TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES ORDINATEURS THOMSON... COMMANDEZ LES ANCIENS NUMEROS DE THEOPHILE ET DE TEO !

**THEOPHILE**

**N°10** ..... ÉPUISÉ .....

**N°11** ..... ÉPUISÉ .....
Basic.

**N°13** Trois listings - Basic MO5 - Théo-trucs.

**TEO**

**N°1** Euridis - Quick Disc Drive - Cahier technique.

**N°8** ..... ÉPUISÉ .....

**N°9** Banc d'essai TO8 - Les Passagers du Vent.

**N°10** ..... ÉPUISÉ .....

**N°12** Moniteur/désassembleur TO8/TO9+ - Logo.

**N°13** Prolog - TO/PC - Le plein de programmes.

**N°14** Programmation structurée - L'extra-moniteur.

**N°15** Spécial jeux - TO8D/TO16 - Connector.

**N°16** Spécial Juniors PC - Basic animé - Cortex.

**N°17** Neuf listings - Bobo - Un réseau sans serveur.

**N°18** Basic fonctionnel - La domotique - Listings.

**N°19** Musique sur micro - Didacticiels, PAO.

**PORT GRATUIT**

**CADEAU !**

**Si vous achetez cinq numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.**

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... x 25 F = ..... F.

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre

Nom.....Prénom .....Age .....

Adresse.....

Ville.....Code postal.....

# LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

**PORT GRATUIT**

**N°6** L'Archimedes - Le spectre d'Hebdogiciel.

**N°7** Spécial cahier technique - Micro-serveurs.

**N°8** Dossier piratage - L'image numérique.

**N°9** Piratage - Le sida informatique - Assembleur.

**N°10** Les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux.

**N°11** Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !

**N°12** Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !

**N°13** ..... ÉPUISÉ .....

**N°14** ..... ÉPUISÉ .....

**N°15** Le match du siècle : ST contre Amiga !

**N°16** 180 pages de jeux et de cadeaux !

**N°17** Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.

**N°18** .....

**N°19** Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-Rom

**N°20** La console Konix - 20 jeux pour Atari XE/800 XL.

**N°21** Consoles : Super Thunder Blade, SuperMario 2, etc.

**N°22** Iron Lord : la baston ! - Rosie Zounette - Zelda 2.

**N°23** Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carali.

**N°24** Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots, Nintendo.

**N°25** Bargon Attack, Atari STE, Xenon 2, West Phaser.

**N°26** Scandale dans la micro : tout est trop cher !

**N°27** Guide complet des consoles et ordinateurs.

**N°28** Piratage : la fête est finie.

**N°29** Bancs d'essai : MSX2+, Game Boy, Lynx.

**CADEAU !**

**Si vous achetez cinq anciens numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.**

☐ Je vous commande les numéros suivants :

.....x 20 francs (25 F à partir du numéro 23) = .....F.

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre

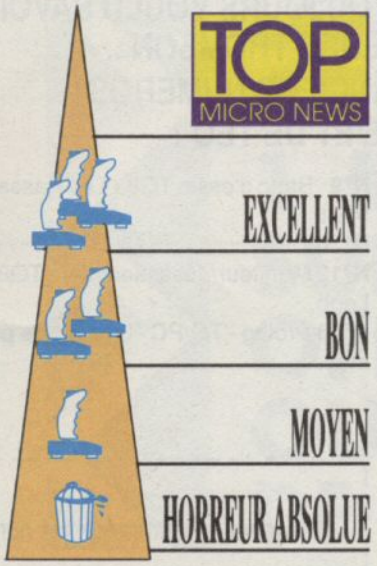
Nom.....Prénom .....

Adresse.....

Ville.....Code postal .....

Mon ordinateur est un :.....Age :.....

# TOPS SOFTS




TOP MICRO NEWS

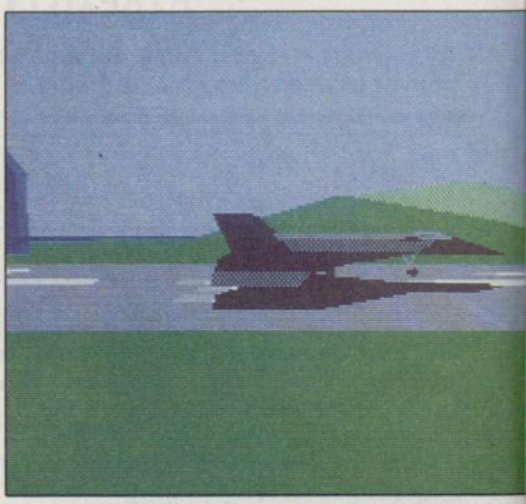
# DAVID WOLF SECRET AGENT

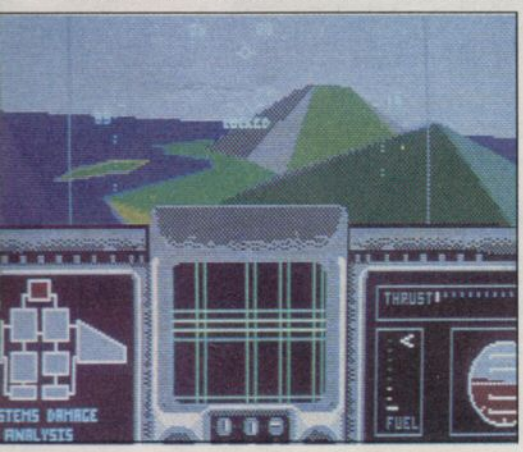
**His name was Bond, James Bond... Moi c'est Wolf, David... Wolf - pas Vincent ! Activision va transformer votre PC en grand écran.**

Musique, séquence prégénérique, présentation des acteurs (des vrais, qui ont posé pour le soft comme pour un roman-photo), il ne manque plus que l'esquimau et le gros type énervant qui grignote du pop-corn croustillant derrière vous !

Un avion ultrasecret a été dérobé par l'organisation terroriste de Vasto, un vrai vilain de cinéma aussi méchant que chauve. C'est vous - David Wolf -, l'agent secret au charme irrésistible (mais si, mais si !) que le gouvernement a chargé de retrouver l'engin. Les scènes se succèdent, les personnages dialoguent, l'intrigue se noue - puis, tout à coup, vous saisissez le joystick et prenez l'action à votre compte. Pas besoin de potasser le manuel, les commandes sont simples et il faut réagir vite. Démonstration : vous tombez en chute libre d'un avion, empruntez en vol le parachute de votre ennemi qui va s'écraser gracieusement 2 000 mètres plus bas... Vous vous posez ensuite sur le toit d'un camion qui entre dans la base ennemie, sautez en marche, pénétrez dans un hangar, récupérez un avion volé, décollez en évitant le tank qui vous barre la route ! Enfin vous prenez de l'altitude pour échapper aux tirs de l'hélicoptère poursuivant et pour conclure, vous vous débarrassez des missiles à tête chercheuse qui vous collent au train (d'atterrissage) en traversant à fond la caisse un hangar grand ouvert - les fans de James Bond auront reconnu au passage la superbe séquence d'ouverture d'*Octopussy*. Voilà, on respire... on reprend son souffle, on se calme... et on refait une partie !

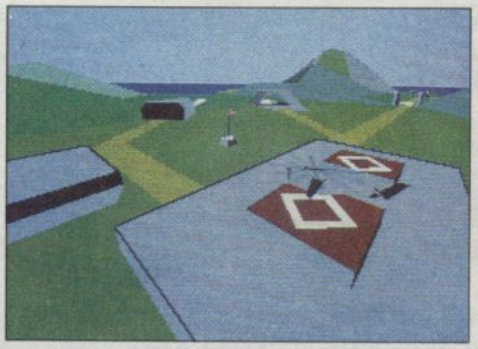
Le jeu se décompose en cinq séquences 3D (deltaplane, parachute, avion, et deux courses de voitures) intégrées à un scénario passionnant - mais les plus impatients





pourront choisir de pratiquer à tout moment l'épreuve de leur choix sans se soucier de la continuité de l'action. Malgré quelques lenteurs de chargement et des changements de disquettes exaspérants (comme d'habitude sur PC), on a la réelle impression de participer à un film d'action. Comme pour un film d'ailleurs, le plaisir diminue au fur et à mesure des rediffusions, mais quand on aime on ne compte pas !

**Disquettes Activision pour PC et compatibles. Egalement prévu pour C64.**
**M.L.**



TOP MICRO NEWS

# CHAMPIONS OF KRYNN

**Bienvenue dans le monde de Krynn ! Sous les mœurs étincelantes de cette noble civilisation se planquent bien des arrière-pensées. A vous d'assainir tout cela !**

Lors d'une de vos nombreuses errances héroïques, vous allez chercher noise à des monstres maléfiques qui tentent de semer la panique dans la contrée. Prenant la tête d'une équipe de valeureux guerriers, il vous faudra découvrir les tenants et les aboutissants d'une sombre conspiration et ainsi ramener la paix dans l'univers de Dragonlance. Vous choisirez vos futurs champions parmi sept races différentes, tout en sachant que certains pourront utiliser plusieurs catégories d'armes auxquelles il vous faudra les entraîner. Ensuite, vous les équiperez d'objets plus ou moins contondants (et d'armures) afin de vous défendre contre les mauvaises surprises que vous réserve un ennemi toujours supérieur en nombre.

Le journal des aventuriers, bien fourni en anecdotes et autres trouvailles, saura vous guider dans le pays enchanté de Krynn.

Dans cette nouvelle épreuve de la série *Pool of Radiance*, adaptée à partir des règles avancées de *Donjons et Dragons*, vous vivrez d'interminables nuits de plaisir...

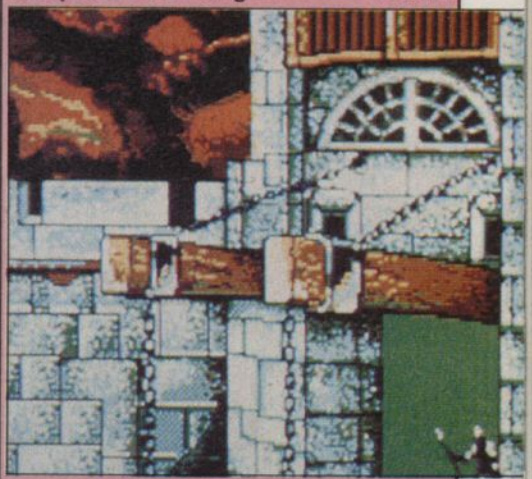
**Quatre disquettes SSI pour PC et compatibles. Existe également pour Amiga, C64 et Apple 2.** **P.G.**

# NECRON APTOR QUEST

Le premier mot qui vient à la bouche, c'est beurk ! Mais, comme on m'a appris à tourner sept fois ma langue dans la douche avant de sortir une connerie, j'ai persévéré. Et rebeurk !

De quoi s'agit-il ? D'une aventure - une de plus - qui imite pâlement les richesses de *Kult*... Le scénario, bien que sentant le réchauffé, aurait pu cependant comporter des péripéties intéressantes... Un p'tit mot de l'histoire : sur notre bonne vieille Terre (à l'époque actuelle), un gigantesque chamboulement a provoqué l'ouverture d'une porte spatio-temporelle. Des créatures sanguinaires envahissent la planète, à vous donc de stopper l'invasion et de renvoyer ces mécréants dans leur univers. Le jeu se pratique à la souris, une bande d'icônes (?) sur le côté droit de l'écran permet diverses actions : combattre, regarder, parler etc. Les graphismes ne sont pas géniaux, les bruitages quelconques, les rares animations ratées et la doc réduite à sa plus simple expression : en bref... on s'ennuie et on cherche la porte... de sortie.

**Disquette 16/32 pour Atari ST. Adaptation prévue sur Amiga.** **J.-P.L.**



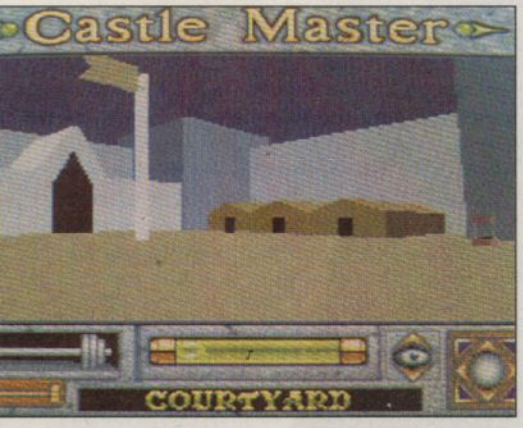
TOP MICRO NEWS

# CASTLE MASTER

**Il est décharné, il est vicieux et il vous fout une peur bleue. Vous n'auriez jamais dû vous risquer ainsi dans le château du magicien...**

Il a surgi complètement à l'improviste... Un aigle a fondu du ciel et a emporté votre jumeau vers le château du magicien malfaisant. Si vous tenez à la vie de votre frère ou de votre sœur (vous avez le choix entre les deux sexes), il va falloir les sortir de là.

Comme les autres jeux Freescape d'Incentive (*Driller*, *Dark Side* ou *Total eclipse*), *Castle Master* a été conçu pour vous donner l'occasion de faire travailler vos méninges. Car tout autour de la place-forte se trouvent éparpillées des structures énigmatiques et complexes : une cour et quatre tours à plusieurs étages remplies d'entrées cachées, de passages secrets et de mécanismes sophistiqués. Il existe plus de 100 lieux différents bourrés d'objets moyenâgeux (si vous le souhaitez, vous pouvez essayer un tour de potier ou les soufflets dans la forge, ou même user de toilettes publiques...).




La collecte de dix pentacles (talismans en forme d'étoile) - et de votre ticket d'entrée pour le donjon lui-même - constitue le but de votre quête. Mais foisonnent aussi trésors, nourriture, boisson et potions magiques qu'il faudra ramasser en chemin. Les clés ont une importance vitale et il faudra vous accrocher pour les trouver - cachées qu'elles sont dans les endroits les plus tordus !

Faites gaffe aux esprits dissimulés dans des pièces closes et des placards - qui ne pensent qu'à vous tomber dessus... Un tir bien placé de votre part mettra fin à leur misérable existence.

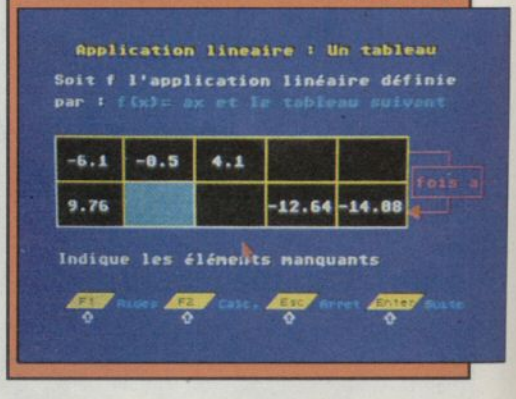
On peut dire en conclusion que le principal apport de *Castle Master* réside dans la gestion des objets. Au lieu de simplement marcher sur un objet ou le détruire, vous pouvez aussi l´employer. Cette souplesse d'utilisation rend les énigmes aussi réalistes que complexes et passionnantes à résoudre. D'autant que ce casse-tête médiéval est doté d'excellents graphismes en 3D et de sons digitalisés !

**Disquette Domark pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga, Amstrad CPC, C64 et compatibles PC. K.H.**

# MATHS-4

Par le Nombre d'Or et le bain d'Archimède réunis, les dieux de l'équation du premier degré trônent dans ce soft pour matheux ! Prévu pour la classe de quatrième, il passe en revue les opérations sur les nombres relatifs, les équations et inéquations du premier degré, le théorème de Pythagore, les appplications linéaires et le cosinus d'un angle. Les littéraires ou les cancres feraient bien d'y jeter un coup d'œil - jamais trop tard pour bien faire... La réalisation classique, voire un brin austère, ne laisse pas de place à la dissipation. Chaque sujet se divise en plusieurs chapitres et après un rapide cours, divers exercices sont proposés à la sagacité de l'élève. Une touche "Help" permet à tout moment de se rafraîchir la mémoire ; on peut également accéder à une calculette très pratique, quoiqu'un peu encombrante. L'ensemble tient ses promesses, une seule inconnue : les élèves réfractaires à cette matière seront-ils plus attirés par leur micro que par leur bouquin ? La solution dans quelques années...

**Disquette Micro C pour Atari ST. Existe également pour compatibles PC. Miss Cool**



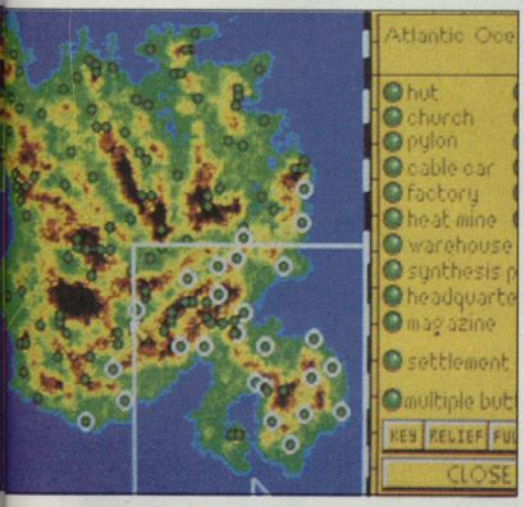
TOP MICRO NEWS

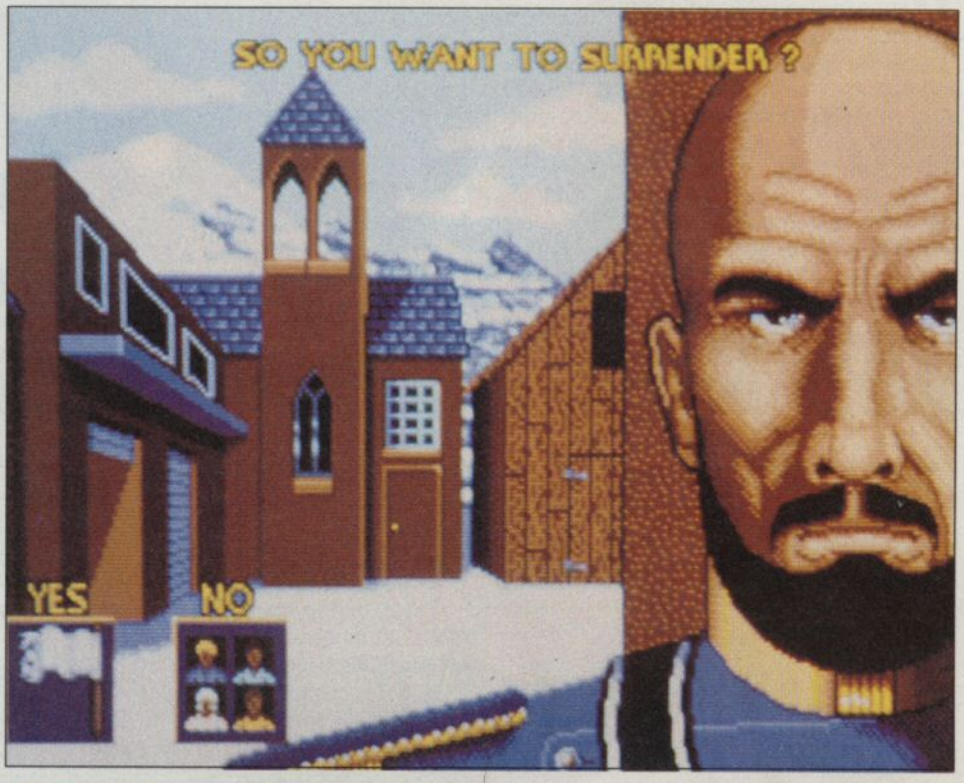
# MIDWINTER

**Les blancs flocons vont engendrer des haines glacées : tout ce qui tombe du ciel n'est pas bénit. Sur l'île de la dernière chance, essayez de sauver ce qui peut l'être...**

D'accord, on vous le fait souvent dans d'autres canards, on vous dit c'est le soft du siècle, le truc ou le bidule d'or, le mégahit de platine doré sur tranche - mais ici ce n'est pas notre truc : la rédaction unanime vous recommande donc chaleureusement ce petit joyau. Ça frappe fort ! Dur, dur pour les suivants de suivre les mêmes traces. En deux mots, c'est géant...

En route to the future, plus précisément vers les années 2039 : une étrange lumière blanche aperçue au-dessus de la Floride (en fait une météorite) alimente depuis des jours les infos bavardes des télés et radios... Puis un raz de marée atteint la côte Ouest de l'Amérique du Nord et ravage de nombreux continents - les conditions climatiques se dégradent à toute vitesse. En effet, la glace se répand comme une traînée de poudre sur la planète... Pour y échapper, les rescapés de ce cataclysme se réfugient sur une île : Midwinter. Et là les ennuis commencent, car rapidement la population augmente et des rivalités de clan créent un véritable climat de guerre froide. Le capitaine Stark décide d'organiser la résistance, vous allez le guider



à travers les paysages enneigés à la recherche de compagnons de combat. Trente-deux personnes aux caractéristiques différentes constituent les candidats susceptibles de rallier votre cause et de vous aider dans votre tâche : il vous faudra les trouver et les convaincre de participer à votre campagne armée. Vous disposez également d'une carte des lieux hyperprécise qui vous fournit une connaissance approfondie des sites et reliefs. Ce jeu, comportant à la fois stratégie, simulations (ski, buggy et deltaplane) et action, le tout en 3D magnifique (aussi riche que dans *Stunt Car*) va carrément vous enivrer et vous pousser à une activité débordante : donner des rendez-vous, diriger une équipe, saboter des entrepôts ennemis, des usines, vous nourrir, dormir etc. Impressionnant de réalisme et de facilité d'emploi - un must à déguster d'urgence !

**Disquettes Rainbird pour Atari ST. Existe également sur Amiga et compatibles PC.** **J.-P.L.**

TOP MICRO NEWS

# TANGLED TALES

**Apprenti sorcier au grand cœur, les choses qui sont derrière les choses menacent de vous dévorer... Sortez vos sorts !**

Par Conan et Darty réunis ! On ne vous le dira jamais assez, l'héroic-fantasy constitue une mine d'or pour les aventuriers en chausse-trapes. Loin des déflagrations galactiques et des volées de bombes H, le royaume de l'imaginaire et des malédictions est le plus ensorceleur, le plus... (à vous de remplir !).

Une fois encore nous sommes tombés sous l'enchantement, coquin de sort ! Pas la peine de croquer de l'ail, d'invoquer Gainsbarre ou de siroter une potion de la mère Rika - le mal est fait. Mais reprenons au début : les amateurs de la saga *Ultima* se retrouveront en pays de connaissance car cette aventure lui ressemble en de nombreux points. La différence principale réside en une plus grande facilité d'utilisation, qui permet aux novices de pénétrer facilement dans cet univers déroutant. Tous les ingrédients propres à ce type d'aventure y figurent : créatures maléfiques, pièges, sorts en tous genres etc. La gestion des icônes se fait comme sans y penser et les graphismes contribuent pour beaucoup à la magie persistante et insistante de ce logiciel. N'oubliez jamais : le Mal est fils !

**Disquettes Origin pour compatibles PC.**

**J.-P.L.**

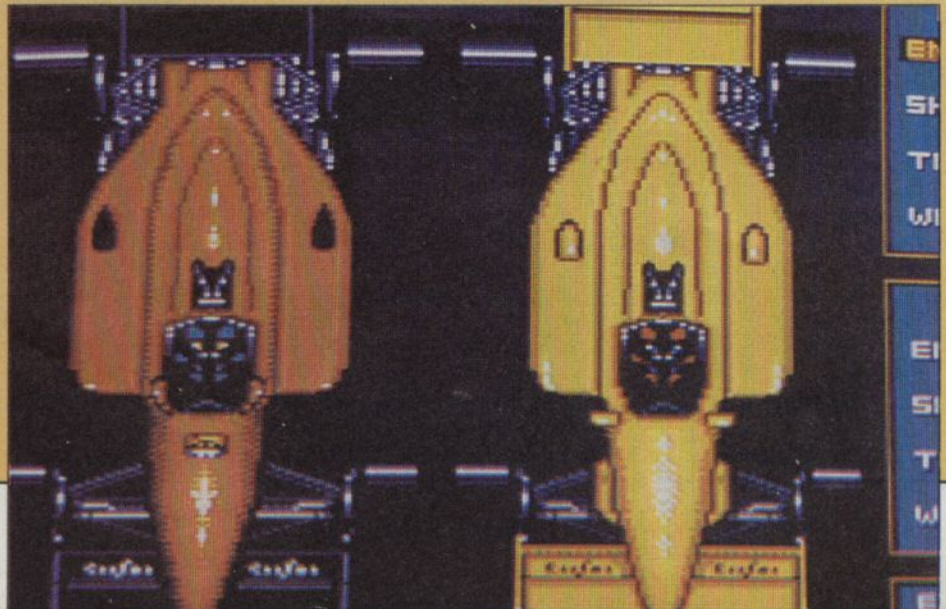
# GREATEST DRIVER

Vous connaissiez déjà le principe de *F1-Spirit* : voitures en kit et parcours à gogo... Eh bien, ce soft part du même principe - mis à part le fait que seule la Formule 1 est concernée cette fois, avec tous ses célèbres circuits...

Vous pouvez, soit vous entraîner, soit concourir pour le titre de champion du monde. A l'occasion de chaque course, un écran vous présente le tracé de l'épreuve et vous donne un bref aperçu des conditions météo. Une fois qu'on se trouve sur la piste, l'écran s'affiche coupé en deux pour permettre aux compétiteurs (deux évidemment) de se mettre des bâtons dans les roues... On voit sa voiture de dos - ce qui est très agréable -, et des cadrans donnent toutes les indications utiles, y compris l'état général du véhicule. L'animation, plutôt rapide, n'exclut pas une certaine monotonie : malgré quelques arrêts au stand, que la route est longue, longue... quand on reste agrippé au joystick pendant des heures ! Le véritable intérêt de *Greatest Driver* réside surtout dans le dépassement des bolides concurrents - pas toujours évident.... A conseiller surtout aux inconditionnels du genre, qui accueilleront ce soft avec un plaisir non dissimulé.

**Deux disquettes T & E Soft poûr MSX2.**

**V.L.**

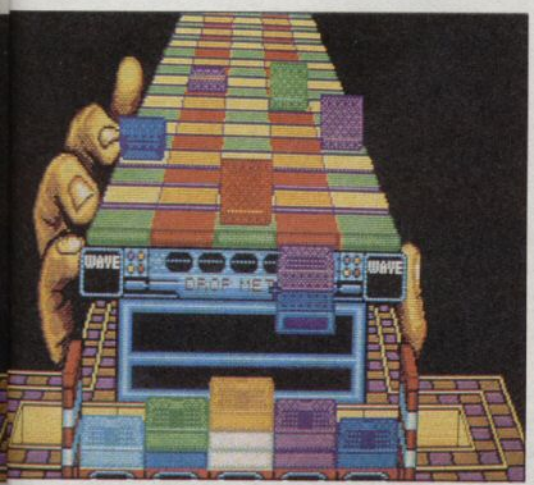


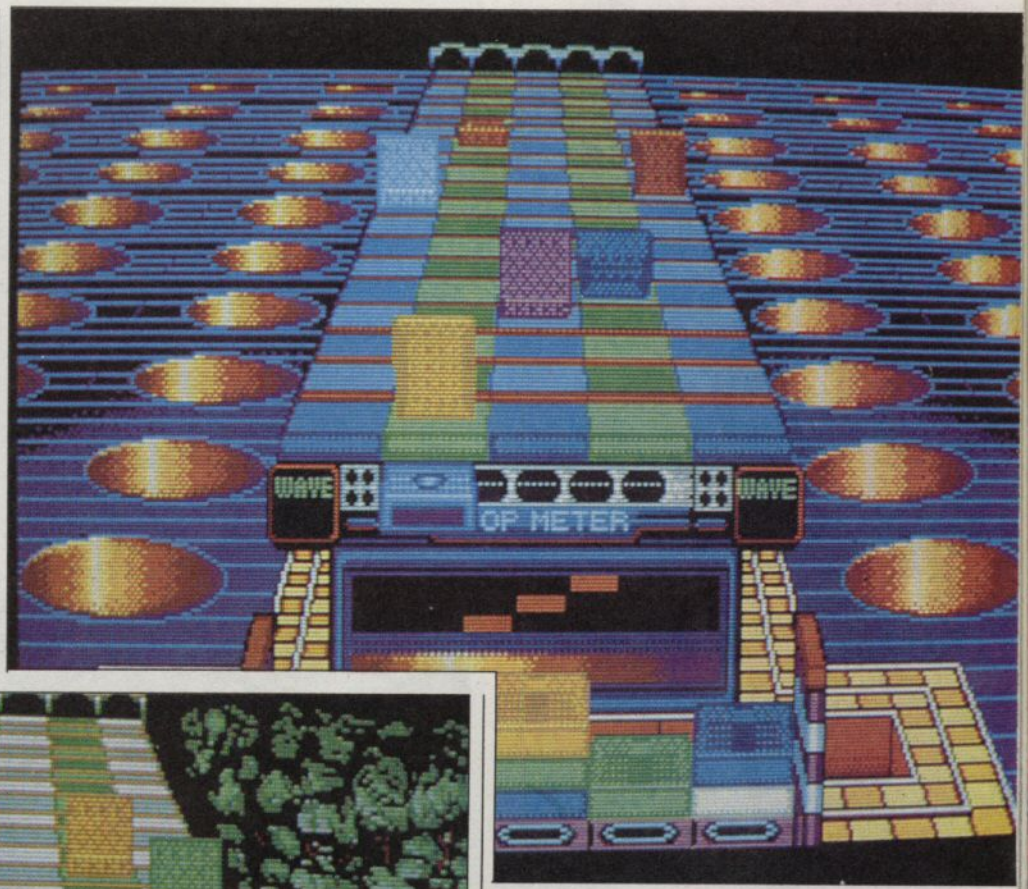
TOP MICRO NEWS

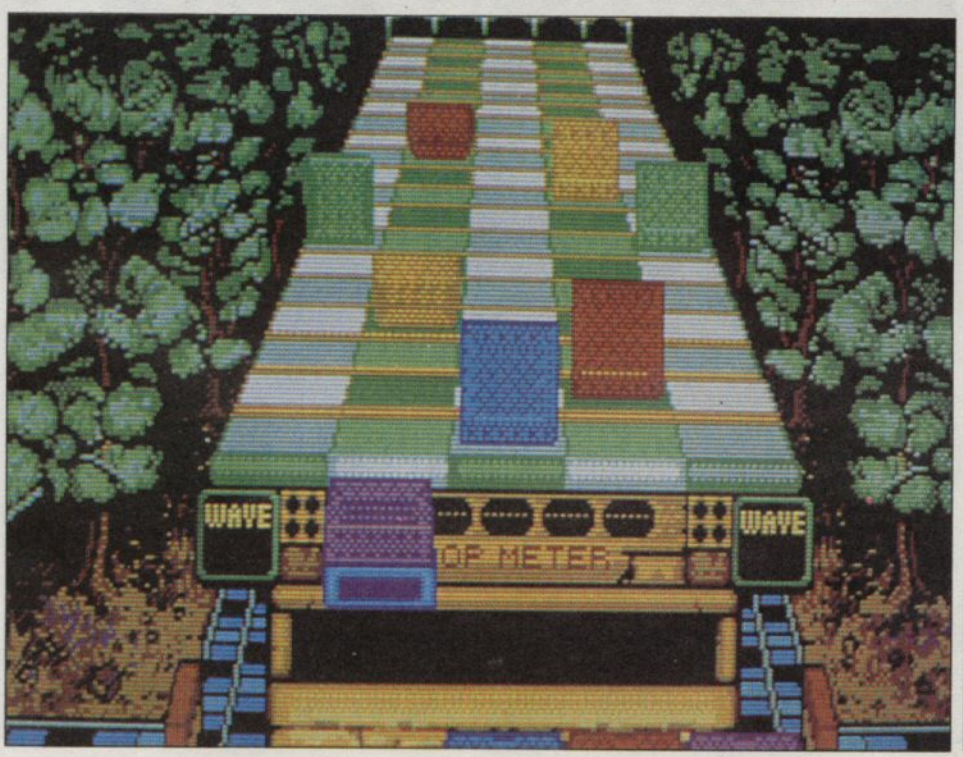
# KLAX

**Y a-t-il une vie après *Tetris* ? S'il y en a une, elle doit sûrement s'appeler *Klax*...**

Voir la borne d'arcade et jouer à la version micro... *Klax* a été développé simultanément dans les deux versions : quand vous en aurez marre de dépenser vos sous dans la machine d'arcade, vous rentrerez à la maison et vous continuerez à jouer...




Des briques de différentes couleurs tombent vers vous sur un tapis roulant. En utilisant une raquette, vous devez les rattraper et les reverser dans un des cinq casiers situés dans le bas de l'écran. Vous marquez un "Klax" à chaque fois que vous alignez trois briques de la même couleur... Vous pouvez de plus former des lignes horizontales, verticales ou même diagonales : un "Klax" diagonal donne plus de points et des bonus sont accordés pour les suites de lignes (d'autres combinaisons gagnantes ne vous seront possibles que dans les niveaux supérieurs). Plus vous progresserez, plus les choses se corseront : des tuiles colorées de plus en plus nombreuses tomberont du tapis roulant et les cases continueront à se remplir... Là intervient un soupçon de stratégie : quand vous jonglez avec cinq tuiles en même temps, et si vous n'obtenez pas celle de la couleur compatible, renvoyez-les vers le haut de l'écran afin d'avoir quelques secondes de répit. Deux manœuvres risquent alors de vous faire perdre : laisser les casiers se remplir ou lâcher trop de briques. Attention, car aux niveaux les plus élevés, vous n'aurez pratiquement plus droit à l'erreur...

Une partie de *Klax* et vous êtes accros ! Après avoir tâté de la raquette, plus moyen de décrocher du jeu. Donc ne commencez pas une partie si vous avez un travail important à accomplir, il risque de rester en plan !

**Disquette Domark pour Atari ST. Egalement disponible pour Amiga, C64, Amstrad CPC, PC et compatibles. K.H.**

TOP MICRO NEWS PREVIEW

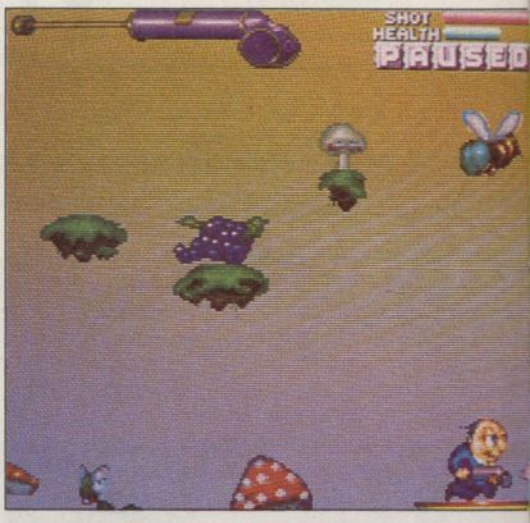
# DYNAMIC DEBUGGER

**Tourmenté par les abeilles ? Persécuté par les fourmis ? Gazez ces parasites dans une bouffonnerie d'Imageworks noyée dans le DDT...**

ShoggleWaggle ! Si vous pensez qu'une planète avec un nom pareil a plus que sa dose quotidienne de problèmes, vous avez foutrement raison. Dans ce monde sauvage et délirant inspiré des cartoons, tout le monde s'agite frénétiquement, chassant les mouches à grand renfort de gestes et se rue dans tous les coins - une bombe aérosol "protection de la couche d'ozone" à la main. Y a pas de lézard : le lieu est infesté d'immondes insectes... de taille humaine qui n'arrêtent pas d'exciter les animaux à fourrure et les innombrables autres parasites. Les exterminer constitue donc une part essentielle de la vie de tous les jours.

Pas étonnant donc que le métier le mieux rémunéré pour un jeune ShoggleWaggler soit l'exercice de la désinsectisation. Toute personne capable de devenir un Dynamic Debugger patenté en passant les dix niveaux de l'examen final aura fortune assurée.

Chacun des dix niveaux - tous très beaux et un peu dans le style des *Super Mario Brothers* - se présente selon un scrolling horizontal et se divise en un certain nombre de secteurs. En sautant de plate-forme en




# MECH WARRIOR

Au vingt-quatrième siècle, voici que les guerres sont livrées par des robots colossaux actionnés par les humains - des véhicules mécaniques d'une puissance incomparable, les successeurs naturels des tanks !

Vous incarnez un mercenaire dont le seul but est de se remplir les poches en bossant pour les différentes factions présentes dans le système solaire. Quand vous aurez choisi votre premier contrat, vous allez disposer d'un mech standard et d'une petite somme d'argent. Avant de commencer et entre chaque mission, vous aurez la possibilité d'aller au supermarché pour vendre votre machine, acheter davantage de mechs, augmenter vos réserves de munitions ou réparer les dommages survenus...

Les affrontements, extrêmement bien réalisés, se déroulent de façon captivante : vues aériennes du champ de bataille, plusieurs zooms optionnels, une large sélection d'armes et la possibilité de donner des ordres à tous les membres de l'équipe. Avec un nombre important de missions, une excellente présentation et une grande variété de possibilités, la durée de vie de ce soft s'étalera sans problème dans le temps.

La seule chose regrettable est l'absence d'une option fournissant une représentation graphique vectorielle. Car si vous jouez sur un PC de faible puissance, l'action se révèle un peu trop lente et enlève un soupçon d'intérêt.

**Disquette Activision pour PC et compatibles.** **K.H.**

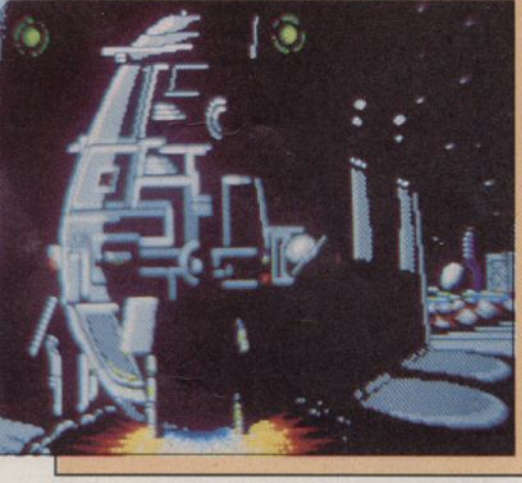
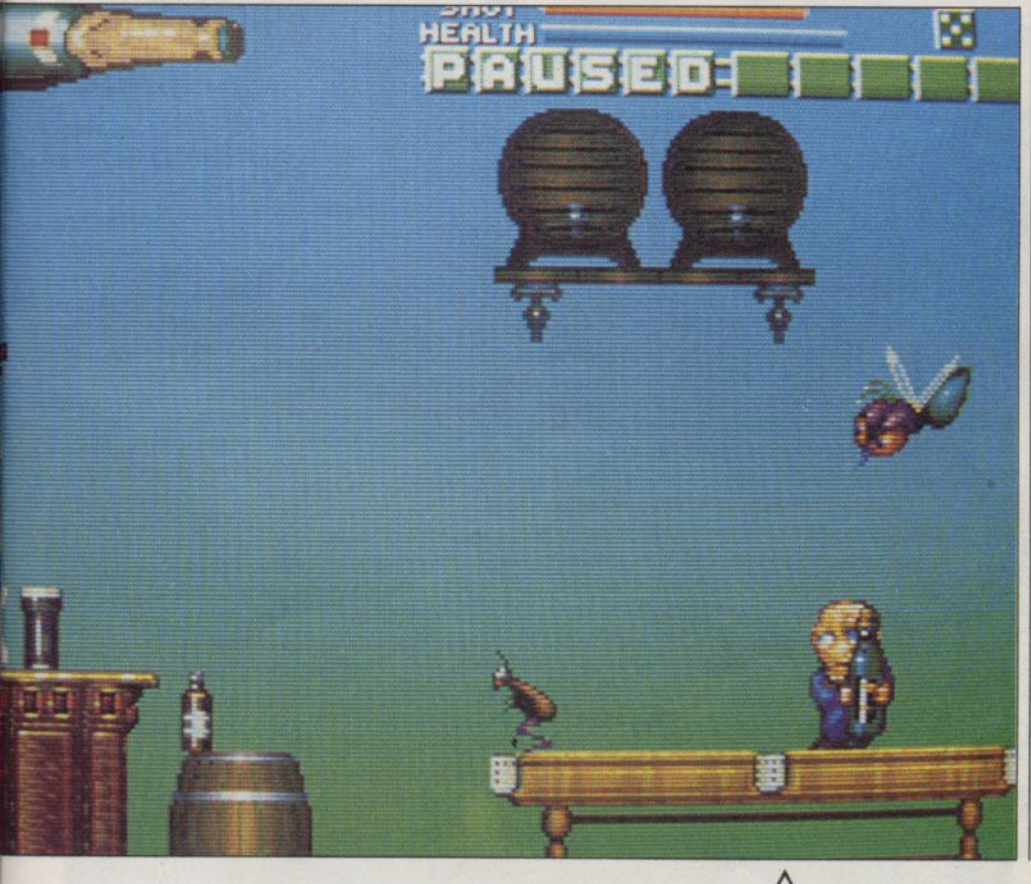


plate-forme, vous allez devoir flinguer autant d'insectes que possible (sans vous faire piquer vous-même, équipé que vous êtes du matériel propre au parfait petit bourreau d'insectes, qui comprend de nombreux instruments variés). Vous disposez en effet d'un aspirateur surpuissant, d'un vaporisateur de DTT, d'une batterie et d'une bouteille de champagne explosive cachetée de bouchons terriblement dangereux.

Imageworks nous promet une foule d'invertébrés rigolos pleins d'humour et un scrolling bidirectionnel très doux... La version Amiga sera également l'un des premiers jeux à utiliser le mode graphique HAM - avec plus de 4 000 couleurs différentes disponibles à l'écran. Si vous êtes un fan des jeux de plate-forme, ne ratez pas l'occasion, mais faites gaffe aux saloperies rampantes !

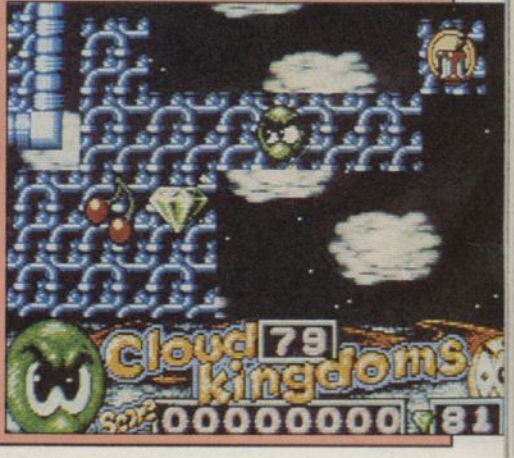
**Disquette Imageworks pour Amiga. Sera également disponible pour Atari ST, C64 et compatibles PC.** **K.H.**




# CLOUD KINGDOMS

Prenez une larme de *Quedex*, ajoutez deux gouttes d'*Incredible Shrinking Sphere*, jetez-y quelques éléments de flipper, secouez bien, assaisonnez et vous obtenez *Cloud Kingdoms*, extraordinaire jeu de balle. Dans les différents tableaux (vus du dessus), vous n'aurez qu'un seul objectif : ramasser tous les diamants aussi vite que possible. Et cela sans tomber dans les trappes, sans être aspiré par les trous noirs ou être noyé dans une mare d'acide. A noter que les bumpers vous éjectent, que la glace vous met hors course ou que les collisions avec les boules de billard pompent votre énergie. La collecte de bonus vous fera gagner des chaussures montées sur ressorts, des ailes provisoires et des boucliers d'invicibilité. Si après tout ça, vous voulez encore des points supplémentaires, d'autres bonus - comme des fruits ou des trésors - vous seront offerts. A cela s'ajoute une structure de jeu en forme de farce, adorable, craquante et très jouable, mais qui requiert pas mal de dextérité. Même si l'action se révèle difficile, 32 niveaux de balles qui pètent le feu (une quinzaine sur C64), n'arriveront pas à satisfaire votre faim...

**Disquette Logotron pour Amiga. Egalement disponible pour Atari ST, C64, PC et compatibles.** **K.H.**



TOP MICRO NEWS

# WINDWALKER

**Acquérir une sereine maîtrise de soi - but ultime des arts martiaux - vous conduira tout droit aux bonheurs de *Windwalker*...**

Oyez, braves gens - car voici venir en vos humbles micros la suite tant attendue de *Mœbius*, qui fit passer tant de noires nuits blanches aux aventuriers qui s'acharnaient à résoudre l'énigme de l'Orbe Maléfique. En ce coffret Origin(el) vous attendent deux stylisés livrets que l'on se doit de parcourir patiemment afin de goûter aux joies de l'Inconnu. Neveu chéri de la Rosée Combattante, vous voilà transformé en authentique moine et projeté au cœur même de la Chine ancestrale. Vous n'aurez rien de plus pressé que de libérer l'île de Khantum (infestée de pirates) tout en sauvant et resauvant au passage le Fils du Ciel et sa régulière, retenus prisonniers en leur forteresse impériale.

Comme précédemment dans *Mœbius*, vous devrez vous préparer au combat grâce aux enseignements de votre maître spirituel ès arts martiaux - de manière à n'être point dépourvu face à vos impitoyables adversaires.

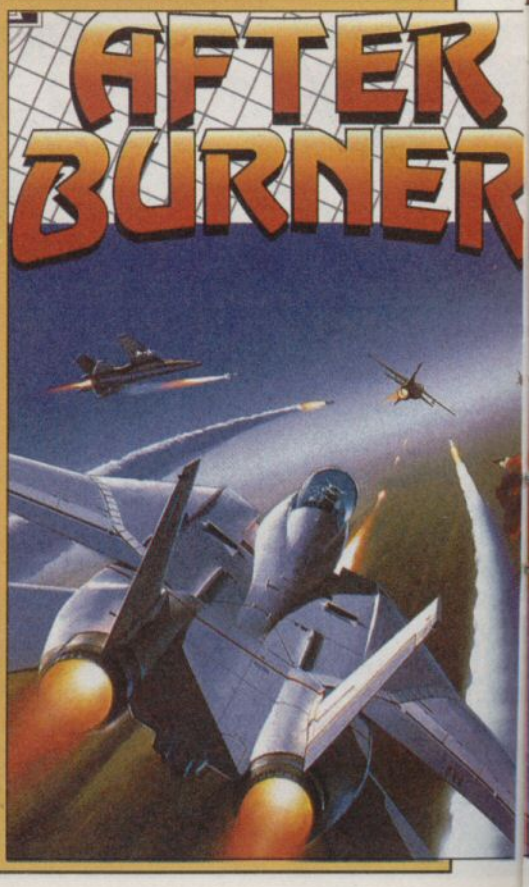
*Windwalker* est en définitive un cocktail savamment dosé de jeu d'aventure aux multiples facettes et d'affrontements dans les règles de l'art... Et son Livre des Changements saura infuencer dans un sens favorable la réussite de votre entreprise....

**Disquette Origin pour PC et compatibles. Existe également pour ST, Amiga, C64 et Apple 2.** **P.G.**

# AFTER BURNER

Le simulateur de vol guerrier des salles d'arcade enfin chez vous !
Le jeu n'a pas perdu de sa mobilité et la retranscription a été bien reproduite - dotée d'une musique de fond doublant intelligemment les effets sonores. Bien sûr, pour ne priver personne, tous les modes graphiques sont disponibles, sans que pour autant l'action se retrouve plus saccadée avec une machine lente en vitesse d'horloge. Allez, tous à vos zincs - c'est ma tournée !!!

**Disquettes Sega pour PC et compatibles. Existe également sur ST, Amiga et Amstrad CPC.** **P.G.**



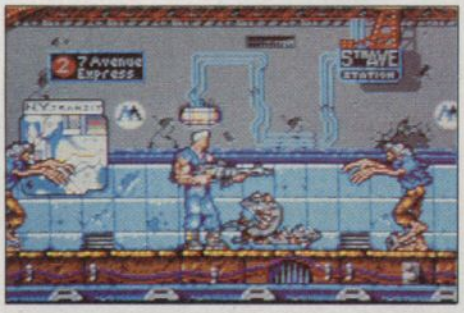
TOP MICRO NEWS

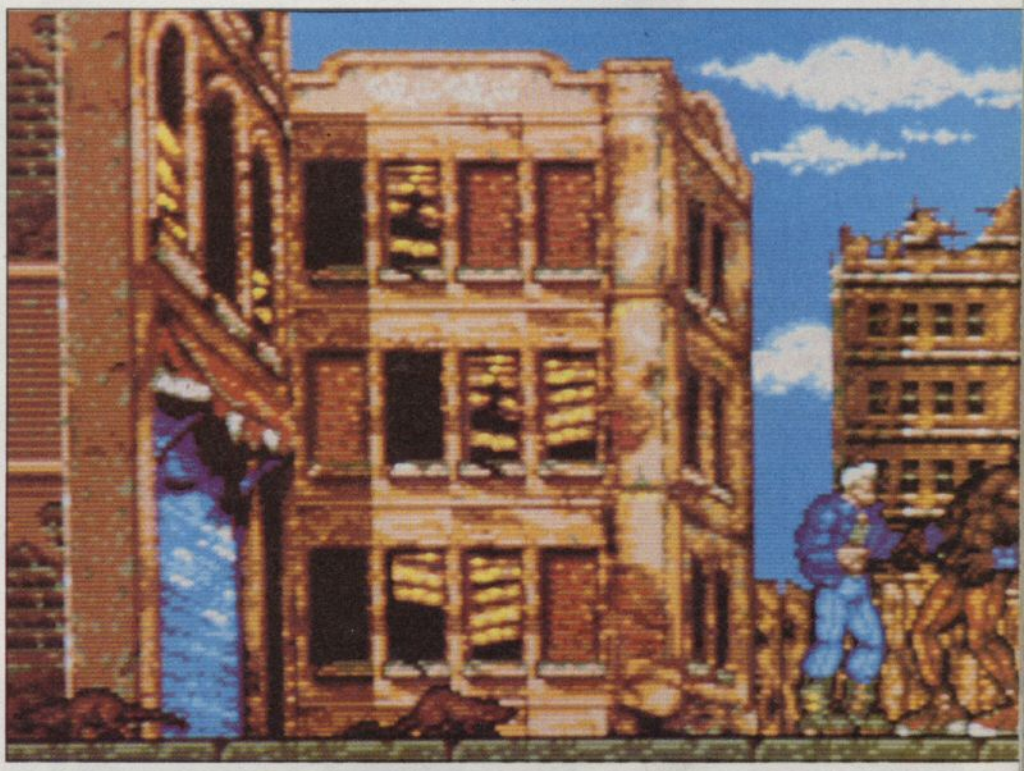
# AFTER THE WAR

**Chauds les marrons, chauds ! Châtaignes, pruneaux, pains, pêches, et autres pissenlits de saison au menu de cette castagne futuriste !**

Manhattan, an 2019 (merde, c'est pour bientôt !) : à la suite d'une guerre nucléaire, la surface de la Terre - irradiée - se retrouve peuplée de hordes barbares ultraviolentes prêtes à tout pour un morceau de viande ou un 45 tours de Van Halen...

Ici, pas d'invasion extraterrestre à repousser, pas de princesse à sauver... Votre seul et unique but va être de courir mettre vos petites fesses à l'abri des intempéries radioactives en atteignant le plus tôt possible une plate-forme de lancement qui vous permettra une échappée vers des cieux vachement plus cléments. Mais évidemment, le chemin de votre fuite s'embouteille de punks agressifs, de costauds grassouillets armés de chaînes de vélo, de clebs aux crocs acérés, de représentants des forces du désordre en uniforme et autres malfaisants... Heureusement, vous pouvez retarder les effets dévastateurs des radiations en



récupérant des bonus représentés sous forme de réveils et remonter votre niveau d'énergie en buvant devinez quoi... du Coca-Cola ! Ce qui vous donne une idée du niveau de barbarie de ce monde apocalyptique... Les superbes décors de ce "frit'em up" à scrolling horizontal restituent parfaitement l'ambiance glauque des films genre *New York 1997*. La qualité du jeu se rapproche de celle d'une borne d'arcade et le niveau de difficulté est savamment dosé. La deuxième partie du jeu, qui se déroule dans les couloirs du métro, se révèle moins excitante que la première. Là, plus de coups bas ni d'escalades d'un étage à l'autre : vous êtes simplement équipé d'une mitrailleuse qu'il vous suffit d'orienter dans la direction de vos adversaires. Malgré tout, le plaisir de cogner reste le même et on finit par se demander si on aurait pas, par hasard, une légère inclination à la violence... Kest'a toi ?

**Disquettes Dynamic pour Atari ST. Egalement prévu pour Amiga, C64, CPC et Spectrum.** **M.L.**

TOP MICRO NEWS

# ROCK STAR

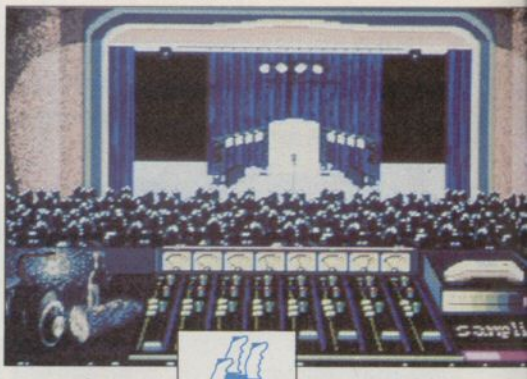
**Marouani de banlieue, découvreurs de talents qui cherchez désespérément une bête de scène, voilà l'occase de vous défouler sans trop de risques !**

Rien que le concept de jeu, véritablement novateur, mérite les louanges des amateurs de micro et de rock. Vous êtes un jeune "talent scout" fraîchement débarqué dans le monde cruel et retors du showbiz. L'enjeu de votre carrière : mener au firmament la ou les stars de votre écurie. Vous disposez d'un fichier d'adresses, d'un petit pécule et d'une cassette laissés par le célèbre Oncle Jones, qui vient de prendre une retraite bien méritée et qui va guider vos premiers pas de ses conseils avisés. Vous allez en avoir besoin car il est très dur de se frayer un chemin dans la jungle du spectacle. Gaffe, on vous fera pas de cadeaux ! Après avoir engagé un massacreur de notes prometteur, vous allez lui faire gravir tous les échelons jusqu'à la consécration internationale. Un petit tour en studio pour l'enregistrement du premier 45, l'organisation du premier concert (de la première galère...), tout cela - agrémenté d'un tournage vidéo (si vous en avez les moyens !) et d'une campagne promotionnelle - vous ouvrira la route du Top 40 (animé par Alain Peticlous, ça vous rappelle pas quelqu'un ?). Mais attention, dans *Rock Star* tout se paye cher, très cher... Pas de scrupules, dans le milieu, une seule règle d'or : money's money !

Entièrement géré à la souris, ce soft évolutif mélange simulation économique et stratégie.

L'intérêt se trouve encore renforcé par la présence de phases d'action : en studio ou en concert vous allez vous éclater aux manettes de la table de mixage. Les graphismes, digitalisés ou pas, sont superbes. Et en guise de cerise sur le gâteau, le jeu comporte une cassette audio des chansons du jeu. Pas de doute, it's only rock and roll !

**Disquettes Infomedia pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST.** **A.N.**



# BEACH STORE

*Beach Store* est un logiciel d'apprentissage de l'anglais qui s'adresse à toute personne possédant au moins quelques notions élémentaires de la langue - ce qui situe la barre grosso-modo à la hauteur d'une classe de troisième ou équivaut à 200 heures de cours. L'originalité vient du scénario : en effet vous allez vous retrouver gérant d'une boutique située sur une plage d'Angleterre. A vous de vous débrouiller pour faire face à la vie quotidienne. Vous devrez exploiter avec discernement votre stock de produits (coca, ice-cream, tea etc.), prendre connaissance de la météo et des nouvelles. Bien entendu vous allez dialoguer avec vos clients, utiliser le vocabulaire courant et devoir pratiquer les modaux (must, can ou may). Le soir venu, selon vos ventes, le patron vous gardera ou vous renverra en France. Bien réalisé, ce logiciel possède en prime un dico assez complet et un éditeur de questionnaires. Can I have a sandwich, boss ?

**Disquettes Hatier pour Atari ST.**

**Miss Cool**

LA SIMULATION EXTRÊME

# HARRICANA

## RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE

AVEC CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVENTURE EXTREME...

PHOTOS ATARI

SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1
LES ETAPES DU RAID :
- MINUIT SPORT : Les 22/01 • 29/01
5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02
- FORMULE SPORT : Les 27/01 • 3/02
10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03
- AUTO MOTO : Les 28/01 • 4/02
11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03
- USHUIA : Les 24/02 et 3/03

ET QUOTIDIENNEMENT DU 23/02 AU 10/03 :
- Dans le Journal de 13 h 00
- Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)

LE JEU DU RAID HARRICANA

DISPONIBLE SUR : AMIGA - AMSTRAD CPC - ATARI ST - IBM PC & Comp.

DE 149 Frs A 249 Frs
SELON ORDINATEUR

GRAND JEU HARRICANA
GAGNEZ :
5 super vélos tout terrain !
10 fantastiques Buggy radio-commandés
20 sacs de sport LORICIEL !

LORICIEL
81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

HARRICANA
RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE
QUÉBEC - CANADA

3615 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner

fnac

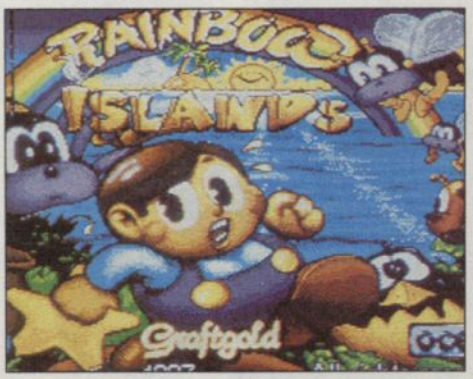
CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F

TOP MICRO NEWS

# RAINBOW ISLANDS

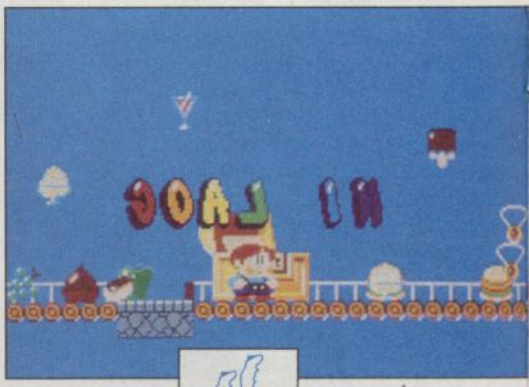
**Des îles paradisiaques et mystérieuses où deux petits baigneurs triomphent de toutes les embûches...**

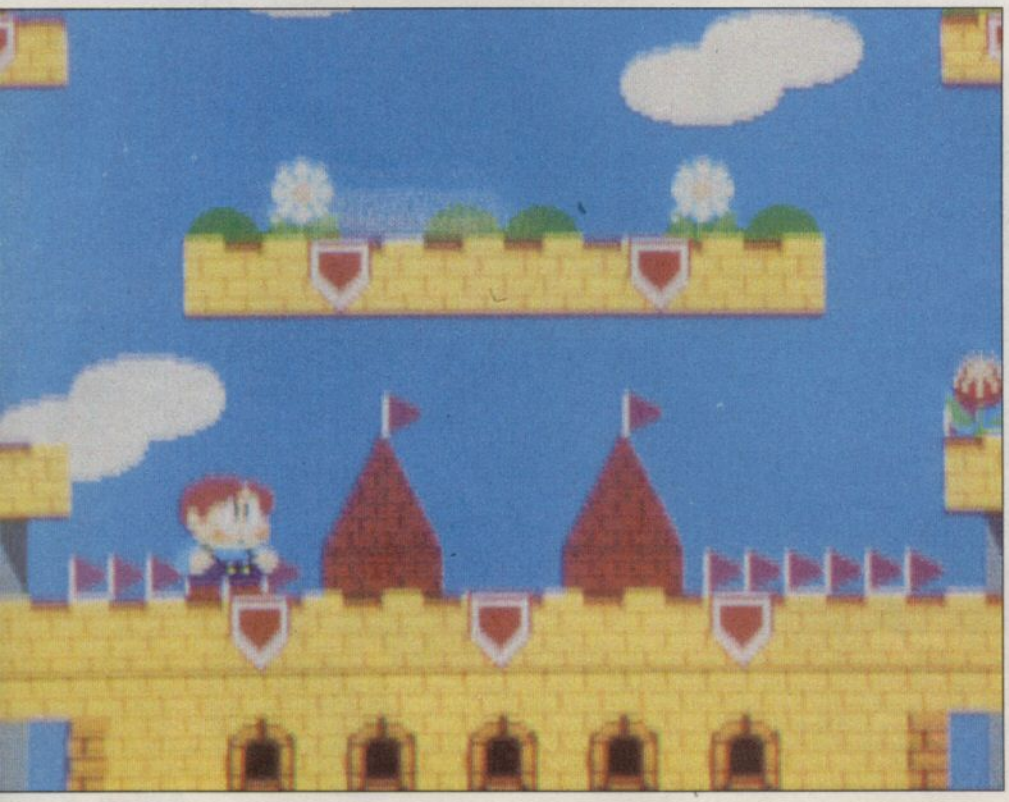
Ouf, il était temps ! La suite tant attendue de *Bubble Bobble* débarque enfin sur nos micros. Et vous allez être comblés au-delà de vos espérances les plus folles. Plus prenant y'a pas ! On s'envoie un petit verre, comme ça pour voir - et c'est la bouteille qui y passe... Du coup, on se prend à regretter les semaines et les mois de retard, suite à quelques tracasseries contractuelles...



Passons rapidement sur le scénario - pas très consistant ! Il s'agit d'atteindre le sommet des sept îles d'un archipel en escaladant des plates-formes ou en créant des arcs-en-ciel. Chacune de ces terres émergées abrite son cortège de monstres bizarroïdes et délirants, de bonus (en forme de friandises) et de salles cachées. Attention : il faudra faire vite, car la marée ne tarde pas à tout recouvrir quand vous flânez en route. *Rainbow Islands* est un jeu d'une richesse infinie. A chaque partie, on est saisi d'un émerveillement toujours renouvelé. Impossible à nos deux larrons juvéniles de décrocher - la jouabilité de cet univers proche du dessin animé, excellente, et la présence d'une option "continue" permettent d'aller très loin dans l'exploration. Entrer dans le monde attendrissant de Bub et Bob vous fera retomber en enfance. Bon sang, que c'est agréable !

**Disquette Ocean pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST, C64, Spectrum et Amstrad CPC.** **A.N.**





## DECLIC LECTURE

Les petits lecteurs vont bientôt pouvoir lire Micro News sans l'aide de leur papa. Ce logiciel se propose de les guider dans l'apprentissage de la lecture et de leur permettre de goûter aux joies du "savoir-lire". Il s'adresse en priorité aux élèves de CP et se veut un accompagnateur de leurs progrès ou de leurs difficultés. Neuf programmes sont intégrés dans cette méthode, qui peuvent être utilisés de façon indépendante ou ensemble, afin de suivre au plus près la progression de l'enfant. L'ensemble se présente comme une série d'exercices intéressant les lettres, les mots, les sons composés, les syllabes, les phrases ou des textes simples. Par exemple, on devra retrouver des mots communs à deux phrases, les sélectionner et ainsi recréer une nouvelle version. Après chaque séquence éducative, une révision globale est proposée afin de mesurer les acquis. La réalisation se révèle à mon goût trop sage - un petit brin de gaieté n'aurait pas été de trop pour retenir l'attention du lecteur apprenti. Cela mis à part, l'ensemble respire le sérieux et bénéficie de la caution d'un psychologue scolaire et d'un enseignant, alors...

**Disquette Micro-C pour Amstrad CPC.**
**Miss Cool**

# VENT DE REVOLTE (SUITE)

**Rosie se décarcasse pour les accros et vous avez les yeux plus grands que le ventre ! Vous ne m'aimez donc plus ?**

## SATYRE ESCROC ?

*Chère Rosie,*

*Je t'écris pour te parler de la rubrique "Blagues à part" qui, je pense, devrait s'appeler "Attrape-nigauds". Ça fait six mois que je t'envoie des blagues et elles passent toujours sous un autre nom... Que fait Eric Satyre ? J'ai un ami qui a le même problème dans "Top Secret" pour Nintendo. Alors vous pouvez toujours offrir des jeux si personne ne les gagne !*

*P.S. : En espérant que ma lettre soit publiée (pour voir votre honnêteté), mais faut pas rêver...*

*(Thierry Jouin, Angers)*

Pauvre Eric, il va encore falloir que j'aille le consoler...

Il n'y a aucun trucage dans Micro News (précisons pour les naïfs que les photos du couple Ceausescu, de Drucker, Lahaye, Nicoletta etc. - dans le numéro 29 - étaient toutes authentiques, of course) et Eric Satyre a bien d'autres chattes à fouetter que de falsifier des noms d'auteurs de *Top Secret* ou de blagues ! De plus les jeux gagnés sont offerts par les éditeurs... L'explication est simple : nous recevons souvent les mêmes blagues envoyées par des lecteurs différents et, bien évidemment, nous ne les publions qu'une fois. Même chose pour la rubrique *Top Secret* - surtout pour Nintendo où nous pourrions remplir un numéro entier avec les seules solutions de *Super Mario*. Pour en revenir aux blagues, nous recevons tellement de lettres que nous ne pouvons les passer toutes. Il faut donc vous armer de patience... Quant à parler de rêves, bien sûr qu'il faut rêver, et nous sommes là pour vous y aider !

## REVE ALSACIEN

*Longue vie à Micro News ! J'aurais plusieurs questions à te poser. Est-il possible de brancher deux moniteurs sur mon C64 et cela est-il avantageux ? J'aimerais savoir s'il existe un logiciel de traitement de texte sur C64. Combien vaut-il ? Est-il pratique ? Où peut-on se le procurer ? Je trouve votre journal super, sauf les Bons Plans, il n'y en a pas assez dans ma région - l'Alsace.*

*(Noël Sébastien, Epfig)*

Cher Noël, je ne vois pas bien où tu veux en venir avec tes deux moniteurs. S'il existe des jeux qui nécessitent deux écrans, ils doivent être rarissimes. Pour tous les autres, l'ajout d'un moniteur supplémentaire ne te sera d'aucune utilité. En ce qui concerne le traitement de texte, il en existe un véritablement bien conçu. Il s'agit de **Geowrite**, de Berkeley Softwork. Le problème, c'est que ce logiciel n'est pas disponible en France et qu'il faut obligatoirement passer par les Etats-Unis pour l'obtenir. Adresse-toi à **Berkeley Softwork**, 2150, Shattuck Avenue, Berkeley, Californie 94704.

Les *Bons Plans* apparaîtront désormais de façon ponctuelle dans les news, suivant les initiatives des revendeurs. Il n'y a pas beaucoup d'annonceurs alsaciens dans Micro News, mais tu peux toujours commander par correspondance.

## AMIGA >= MSX2+ ?

*Soyons sérieux ! Sachez que j'en ai plus qu'assez (ah que ouais !) de voir tous les journaux rabâcher toujours la même chose à propos des quatre voies de l'Amiga. Le pire, c'est Samouraï Micro qui compare l'Amiga et ses 4 voies au MSX2+ avec ses 11 voies en précisant que le premier fait pâle figure par rapport au second. Si vous n'êtes pas au courant, il existe depuis près de trois mois une nouvelle version de Soundtracker (logiciel de musique bien connu des pirates) qui le dote de 4 voies supplémentaires, à savoir 8 voies au total. Ce qui ramène l'écart à 3 voies et non plus 7. J'admets cependant que l'avantage reste au MSX2+, mais de là à dire que l'Amiga est ridicule, y'a une marge... Entre parenthèses, il est bizarre que le logiciel cité plus haut n'ait pas été annoncé à la commercialisation.*

*(Stéphane)*

Mon bon Stéphane, j'ai comme l'impression que notre Samouraï national t'a quelque peu choqué. Bien qu'il soit du genre à préférer se faire hara-kiri plutôt que de présenter ses excuses, je prends sur moi pour te dire qu'il n'était pas dans ses intentions de froisser ton amour-propre. Simplement, il a une manière bien à lui de défendre son bifteck... Quant à la commercialisation du *Soundtracker* nouvelle mouture, je crains bien qu'il ne faille pas trop y compter. Développé initialement par et pour des pirates, ce logiciel a acquis au fil des années une renommée largement méritée auprès des musicos sur Amiga. Néanmoins, aux dernières nouvelles, sa distribution officielle n'est toujours pas envisagée.

## JE CRAQUE POUR ZAC !

*J'ai un immense problème ! Ça fait deux mois que je cherche Zac Mac Kracken de Lucas Film pour Atari ST et je ne le trouve nulle part. Aussi, je vous demande de m'aider. Si je parviens à l'obtenir grâce à vous, mon rêve sera enfin réalisé.*

*(Nicolaï Moldoveanu, Monte-Carlo)*

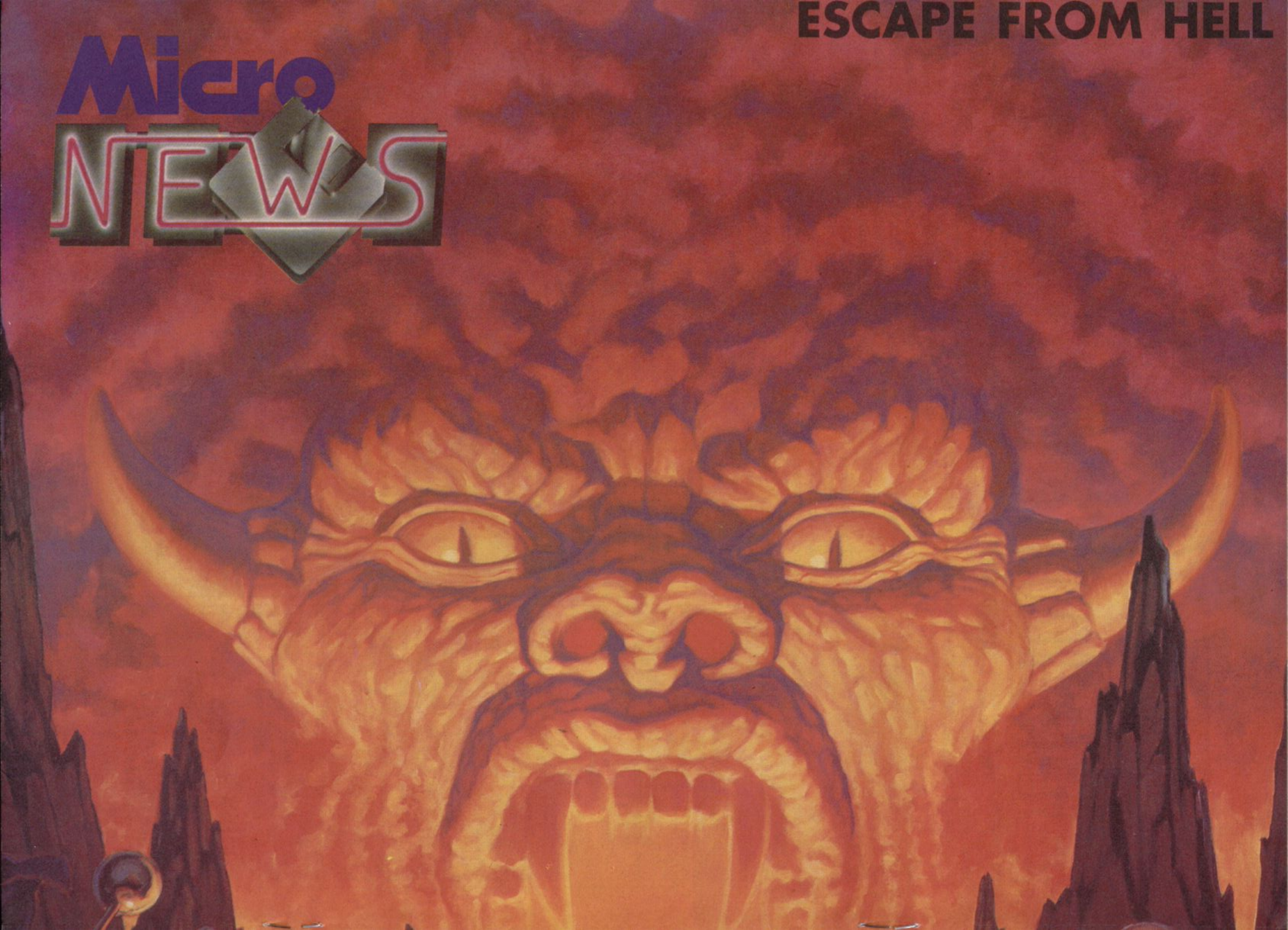
Bizarre bizarre, un classique de ce niveau qui disparaît des bonnes crémeries, ce n'est pas normal. Quoi qu'il en soit, il existe toujours une solution et la plus simple qui me vienne à l'esprit consiste à le commander par correspondance en faisant appel, par exemple, à Coconut en téléphonant au 43.55.63.00 à Paris ou 67.58.58.88 à Montpellier. Good luck !

**36 15 MICRONEWS**

**IND + ENVOI TOUS LES JEUX TESTES DANS LES CINQ DERNIERS NUMEROS**

# Micro NEWS

## ESCAPE FROM HELL



# SUR UN NERF DE MICROPRO...

**Après la chirurgie, la neuropsychiatrie !**
**Nicos fait courir son scanner le long des circuits nerveux des complexes Z80, 68000, 8088 etc.**

Bon nombre d'entre nous possèdent aujourd'hui des ordinateurs à base de microprocesseurs 8 bits (Amstrad - Z80, Thomson - 6809, Commodore 64 - 6510, PC - 8088) ou 16 bits (Amiga, Atari - 68000, PC AT- 80286, 80386). Pour tous ceux qui ne comprennent pas encore ce qu'est un bit ou un microprocesseur, qu'ils se reportent aux épisodes précédents, ce n'est que du pur, du bon et c'est garanti sans anesthésiant...

Penchons-nous donc sur le fonctionnement interne de ces petites bestioles, en commençant par la fin : les microprocesseurs 16 bits et plus particulièrement le 68000 cher à nos Atatristes et Amigâteux !

En fait, le 68000 (ou MC 68000) est un processeur fabriqué par la société américaine Motorola. On le nomme également 16 bits - plus précisément 16/32 bits (un bus de données de 16 bits, mais le 68000 peut gérer des données de 32 bits).

Comme on peut le voir sur le schéma 1.1, notre puce se présente sous la forme d'un boîtier pourvu de 64 broches, dites aussi pattes ou "pins" pour les puristes de l'anglais (attention, ce mot n'est pas interdit au moins de 18 ans...). Le nombre de broches élevé est dû au fait que le bus de données et celui des adresses se trouvent séparés (pas de multiplexage) et que ce microprocesseur possède un jeu de signaux très complet.

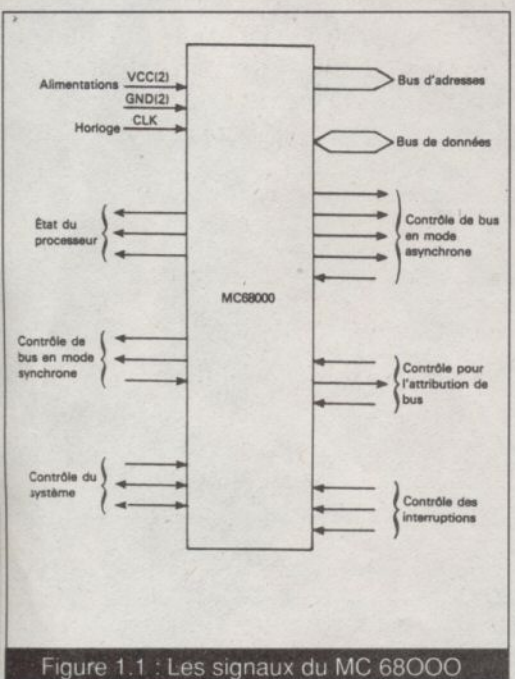


Figure 1.1 : Les signaux du MC 68OOO

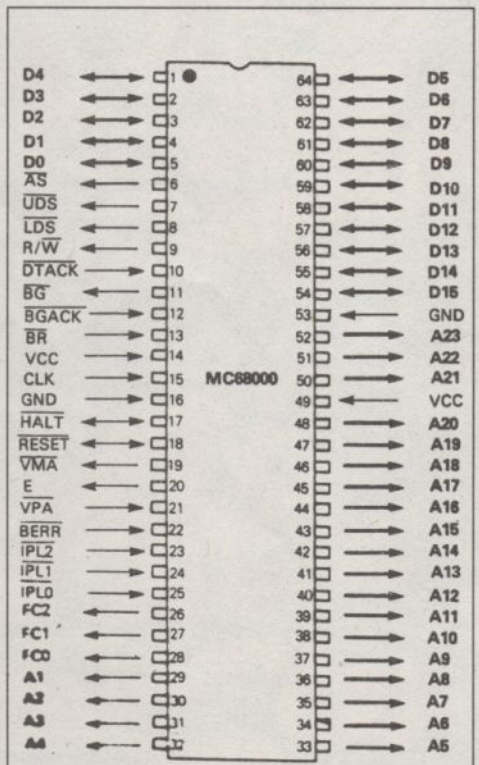


Figure 1.2 : Les fonctions du MC 68000

## COMMENT "BRANCHER" UNE PUCE

Les entrées et sorties du MC 68000 peuvent être regroupées par fonctions comme le montre le schéma 1.2.

En fait, on a trois catégories de signaux :
- les alimentations et l'horloge,
- les bus de données et d'adresses,
- les signaux de contrôle eux-mêmes, subdivisés en six groupes. Observons d'un peu plus près ces signaux.

**Les alimentations VCC(2) et GND(2)**

Notre puce doit s'alimenter pour vivre et non vivre pour s'alimenter (tiens, ça me rappelle quelque chose...). Le MC 68000 nécessite une alimentation unique et équilibrée à base de 5 volts - recommandée, il faut le dire, par de nombreux éleveurs. On note que les broches *VCC* et *GND* sont au nombre de deux, afin de subvenir aux alimentations des boîtiers externes qui n'hésitent pas à bouffer au même râtelier. La distance entre la "puce" (à l'intérieur du boîtier) et les broches terminales de ce boîtier comporte un certain nombre de circonvolutions et entraîne donc des pertes d'énergie. On peut pallier ce handicap en disposant deux broches similaires placées symétriquement - qui faciliteront le raccordement avec les boîtiers externes.

**L'horloge CLK**

L'entrée horloge qui cadence les signaux électriques à l'intérieur du MC 68000 doit être un signal compatible TTL et symétrique, qui va être utilisé par le microprocesseur pour générer les horloges internes indispensables. On rappellera aux couche-tôt que le TTL constitue une norme de régulation de courant électrique très utilisée en micro-électronique.

La fréquence minimale de ce signal est de 2 MHz - mais suivant les versions du MC 68000, il peut atteindre 12,5 MHz. Les possesseurs d'Amiga 500 et d'Atari ST/STE ont des MC 68000 L8, c'est-à-dire des bidules dont l'horloge est cadencée à 8 MHz.

**Le bus de données D0 à D15**

C'est un bus 16 bits, bidirectionnel, à trois états, qui peut transférer des données sur des longueurs de 8 ou 16 bits.

**Le bus d'adresses A1 à A23**

C'est un bus 23 bits, unidirectionnel, 3 états, capable d'adresser 8 mégamots (224) de données soit 16 Méga-octets (16 Mo = 8 mégamots de 2 octets = 8 mégamots de 16 bits). Cela dit, un mystère subsiste : pourquoi ce bus n'a-t-il pas de bit A0 ? Eh bien, tout simplement parce que ce bit se trouve remplacé par deux signaux, **UDS** (**U**pper **D**ata **S**trobe) et **LDS** (**L**ower **D**ata **S**trobe), générés par le MC 68000 en fonction du type des données adressées.

**Signaux de contrôle des bus en mode asynchrone AS, R/W, UDS, LDS, DTACK...**

Ce mode asynchrone signifie que le microprocesseur, après avoir fait une demande de transfert de données à un organe externe, attend une réponse de cet organe - avec lequel il va travailler. Le processeur suit alors la vitesse du périphérique ou de la mémoire avec lesquels il dialogue.

**AS : Address Strobe/Validation d'adresse**, ce signal indique qu'il y a une adresse valide sur le bus.

**R/W : Read/Write/Lecture/Ecriture**, ce signal définit le type de transfert sur le bus de données comme étant une lecture ou une écriture.

*(A suivre)*

# AXE-3D

**67,rue de la jonquière**

**75017 Paris -Metro Guy Moquet**

**Tel: 42-28-08-39 ou 42-28-06-23**

# AMSTRAD

**Spécial Amstrad...**

**PC 2086 SD** .....**5104** F TTC

**PC 2086 DD** .....**6662** F TTC

**PC 2086 HD** .....**8082** F TTC

**PC 2286 DD** .....**10872** F TTC

**PC 2286 HD** .....**14672** F TTC

**CADEAU** : Une imprimante

***STAR LC 10*** **Mono** (ver 2286)

**PC 2386 HD** .....**26062** F TTC

**CADEAU** :

Une Imprimante ***STAR LC 24-10***

et un ***Lecteur 1.2 Mo*** externe

**Moniteurs**

**VGA mono12"**.....**1828** F TTC

**VGA couleur 14"**.....**2951** F TTC

**VGA couleur 12"HR**...**4074** F TTC

**VGA couleur 14" HR**..**5197** F TTC

**Moniteur hercule** .....**599** F TTC

**Les Portables**

PPC 512 et PPC 640.....***PROMO***

Cadeau avec **PPC 512** : **ext 128ko**

Cadeau avec **PPC 640** : **Moniteur sinclair hercule**

**FILECARDS:**

**20 Mo**.....**2580** F TTC

**30 Mo**.....**3068** F TTC

**40 Mo**.....**3805** F TTC

**IMPRIMANTES:**(+cables)

**LC 10** .....**1650** F TTC

**LC 10 Couleur**.....**2100** F TTC

**LC 24-10**.....**2690** F TTC

**Bac F/F LC 10**.....**700** F TTC

**Bac F/F LC 24-10**.....**750** F TTC

**Mémoires à des prix d'Enfer !!!!**

# ATARI

**ATARI STE**

**520** et **1040 STE** ..... ***PROMO !!!***

STE étendu à **1040** .....**3750** FTTC

STE étendu à **2060** .....**5290** FTTC

STE étendu à **4160** .....**6790** FTTC

et toujours le pack Promo :

**200** softs **"Freeware"**

**+ 2 ans de *GARANTIE !!!***

**EXTENSIONS MEMOIRE**

**Pour STE** :

SIMM ou SIP **1 Mo**..... **790** F TTC

SIMM ou SIP **256 Ko**.....**320** F TTC

Barette de transformation de SIMM en SIP : **15** F TTC

**Pour STF** :

**512 Ko** installée ..... **599** F TTC

**Pour MEGA ST** :

**ST2 >> ST4**.....**1490** F TTC

**DIVERS**

Moniteur **SM124** .....**1190** F TTC

Moniteur **SC1425** .....**2180** F TTC

Lecteur **3"1/2 externe** ...**790** FTTC

Lecteur 5"1/4 externe **N.C.**

D'autres ***Promos*** disponibles **N.C.**

**Disquettes 3"1/2 : 1 Mo**

**5.40 F TTC**

**Disquettes 3"1/2 : 1.44 Mo**

**7.50 F TTC**

# AMIGA

**AMIGA 500**

**A 500** au prix de .....**3390** F TTC

pack cadeau : **200 freeware**

**Promo A 500 nous contacter!!!**

**A 500 +ext 512** .....**3700** F TTC

**Autres *Promos* nous contacter!!**

Moniteur **1084**.....**2300** F TTC

**EXTENSIONS MEMOIRE**

512 sans horloge..... **650** F TTC

512 avec horloge..... **769** F TTC

Nos cartes sont livrées avec **Rams** et sont garanties **1 an**.

**DIVERS**

Lecteur **3"1/2 externe** **790** F TTC

Lecteur **5"1/4** externe ..... **N.C.**

**A590**.....**N.C.**

**Mémoire 44256**: **99** F TTC

**AMIGA 2000**

**Promo A2000 nous consulter!!!**

**EXTENSION MEMOIRE**

Carte **GVP 8 Mo Impact** fournie avec **contrôleur** disque dur **SCSI externe** et **interne** ; extension en barettes **SIMM** de **1Mo**.

Carte **0 Ko 3190** F TTC

Carte **2 Mo 4490** F TTC

Carte **4 Mo 6390** F TTC

Carte **6 Mo 7990** F TTC

Carte **8 Mo 9590** F TTC

Bon de commande: ***Faites suivre...***

Je desire vous commander.....

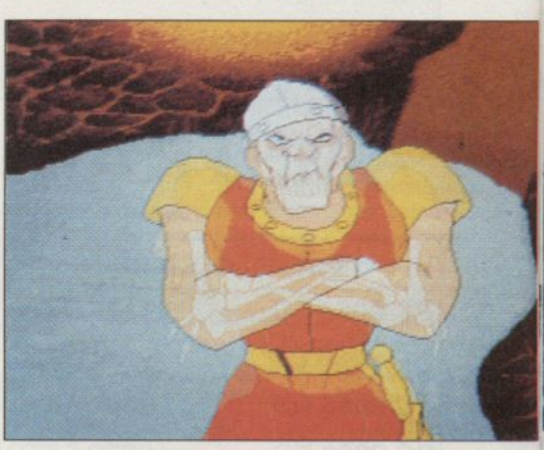
[ ]Cheque [ ]Mandat [ ]Contre remboursement [ ]Visa

Nom.....Prénom.....Adresse.....

CodePostal.....Ville.....Tel.....Signature.....

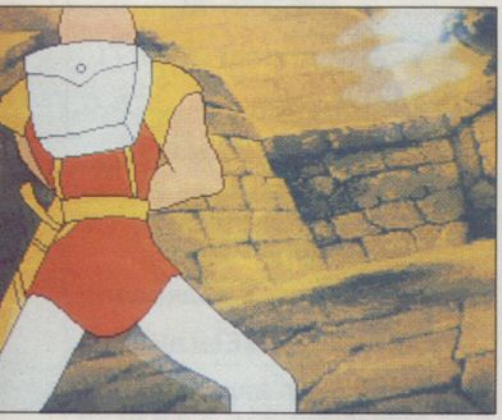
TOP MICRO NEWS

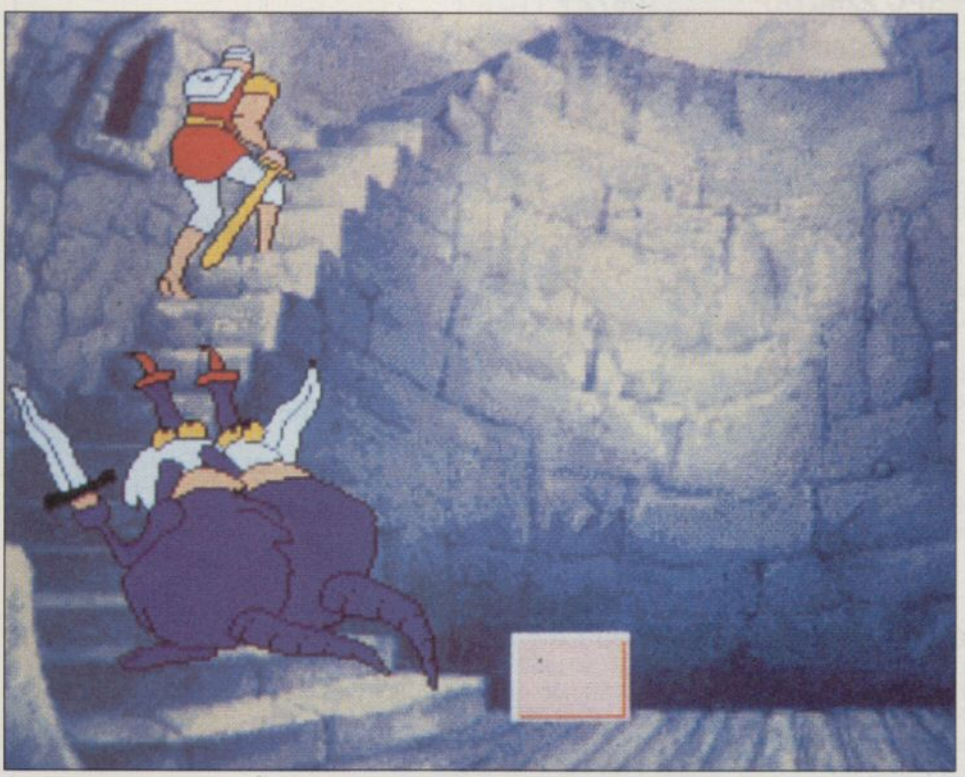
# DRAGON'S LAIR
## ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

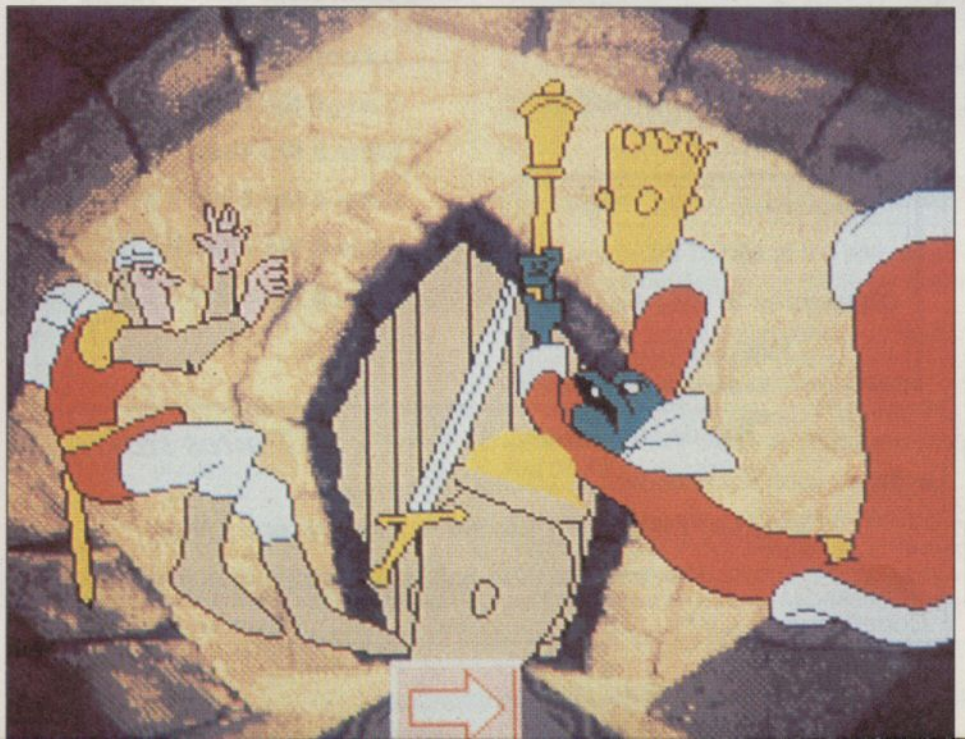


**Le grand Dirk, frais émoulu de *Dragon's Lair*, reprend du service comme pourfendeur des forces du Mal !**

On fait les poubelles, on retrouve 20 scènes qu'on n'avait pas pu caser dans la première version de *Dragon's Lair*, on tasse tout ça sur cinq disquettes, et c'est reparti ! On ajoute aussi deux ou trois options facultatives, dont la plus intéressante est constituée par une petite flèche au bas de l'écran - qui vous indique quelle action effectuer et à quel moment. Ce qui enlève au jeu une grande partie de son intérêt, mais possède l'avantage de donner au soft sa véritable dimension : celle d'une superbe démo...







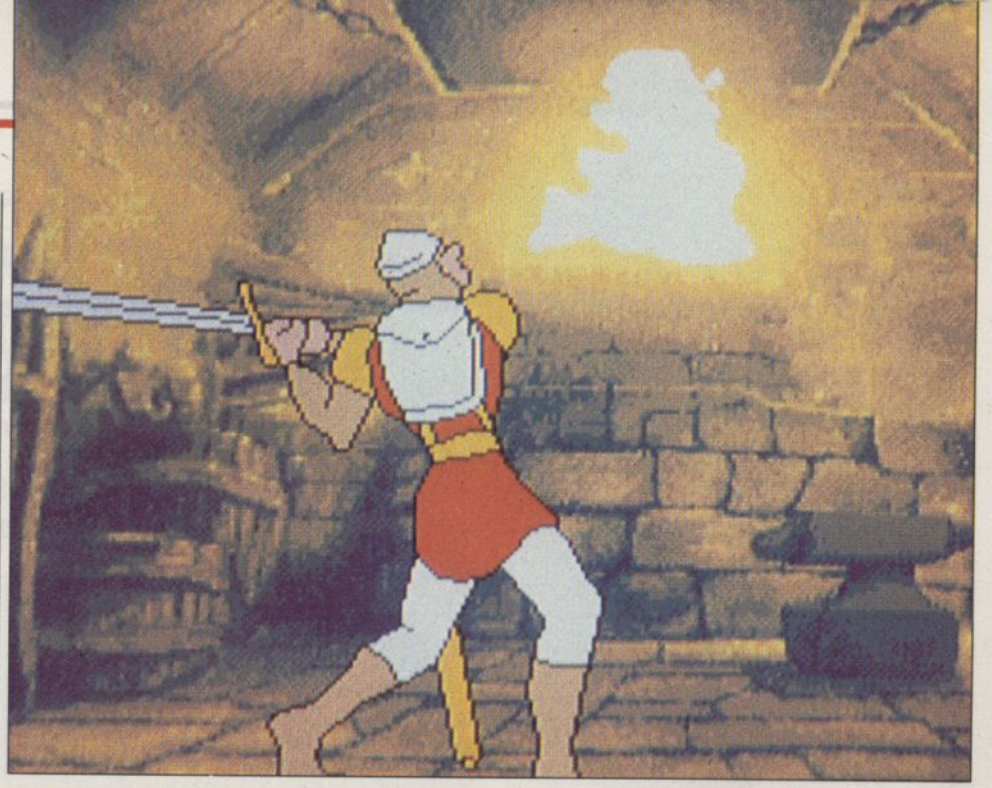
Evidement, variété et mouvements ne manquent pas : Dirk se bat contre des lézards et des épées ensorcelées, évite de justesse trappes et éboulements, tente de dompter un étrange cheval mécanique, et se balance au bout de lianes enflammées - comme le premier Tarzan venu. L'avant-dernier niveau se déroule au cœur d'un labyrinthe immense dans lequel la petite flèche indicatrice s'affole, et ne vous fournit plus aucun secours. Et impossible de faire un plan des lieux car l'affichage des salles semble plutôt aléatoire... Il ne vous reste plus qu'à attendre sagement avec nous le *Top Secret* qui vous permettra d'échapper à ce foutoir. M'est avis que si personne n'envoie la solution, on risque d'être nombreux à croupir ici pour longtemps.

Malgré des graphismes et une animation toujours aussi surprenants, on ressent l'étrange impression que le logiciel a été un peu bâclé car tout cela est loin d'atteindre la perfection de *Space Ace*. En outre les programmeurs n'ont pas hésité à répéter

certaines scènes, en se contentant d'en inverser les images (la flamme qui était à gauche passe à droite etc.) - ce qui frôle quasiment l'escroquerie.

Comme ses prédécesseurs, ce soft relève du luxe : à voir chez un copain, mais pas forcément à acheter.

**Disquettes Entertainment Software pour Amiga.** **M.L.**



TOP MICRO NEWS

# BOOBS WARRIOR

**Un petit détour sur une planète où toutes les femmes (en 3D impressionnante) sont à votre botte... Emportez au moins un kilo de poudre de ginseng !**

Lors d'un voyage touristique dans l'espace, votre navette, prise dans un orage électromagnétique, atterrit en catastrophe sur Clitoridia, un monde peuplé uniquement d'amazones (qui en ont marre de leurs amours lesbiennes). Votre vaisseau hors d'usage, vous explorez la planète pour trouver de quoi réparer, tout en affrontant des indigènes pas hostiles du tout. Seul mâle à trois milliards d'années-lumière à la ronde, vous devrez faire preuve de fermeté pour affronter sur l'oreiller les nombreuses aliennettes déchaînées. Ici pas de points de vie mais un niveau d'épuisement qui risque à tout moment de virer dans le rouge. Sous l'effet de la terreur, vos cheveux (entre autres) se dresseront au seul nom des inévitables monstres de fin de niveau : Rita-Belles-Cuisses, Natacha-l'Aspirateur ou Sabrina-la-Laitière. Une aventure qui va vous émouvoir jusqu'au bout car si les décors sont en 3D, pour la première fois les personnages le sont aussi (gulp !). Avec ce jeu original, Finest Eric Satyre's Software - nouveau venu dans le monde de l'édition - frappe un coup décisif !

Signalons pour finir le prix dérisoire pratiqué par l'éditeur, bien décidé à mettre enfin les logiciels érotiques à la portée de toutes les bourses,

**Disquette FESS pour Amigaga. Egalement prévu pour Atari MST, Amstrad CPissé et Commodore 69.** **M.L.**

# SCRAMBLE SPIRITS

Voici le retour des pionniers de l'aviation militaire : un coucou casse-cou surgi d'une base ultrasecrète va livrer une bataille du tonnerre contre des ennemis aussi nombreux que violents. Après un décollage parfait, le début des hostilités ne se fait pas attendre... Heureusement pour votre carcasse, le bimoteur que vous pilotez est doté d'un armement suffisant (mitraillette et bombes) pour espérer accéder aux niveaux supérieurs. Comme dans tout shoot'em up qui se respecte, la destruction systématique de tout ce qui bouge à l'écran constitue la règle d'or. N'hésitez pas un quart de seconde, tôle brûlée et carlingue grillée figurent au menu. Et les bonus ? Ça existe, mais ça ne court pas les cieux et il faut être persévérant et obstiné pour espérer en bénéficier. Classiques aussi les gros méchants de fin de niveau (hélicos, dirigeables etc.) qui en prennent plein la tronche avant d'exploser - et votre doigt avec... Bref, rien de bien neuf au pays des "casse-toi-d'là-ou-j't'explose" - une cartouche qui ne mérite qu'une descente en torche.

**Cartouche pour la console Sega.**

**J.-P.L.**

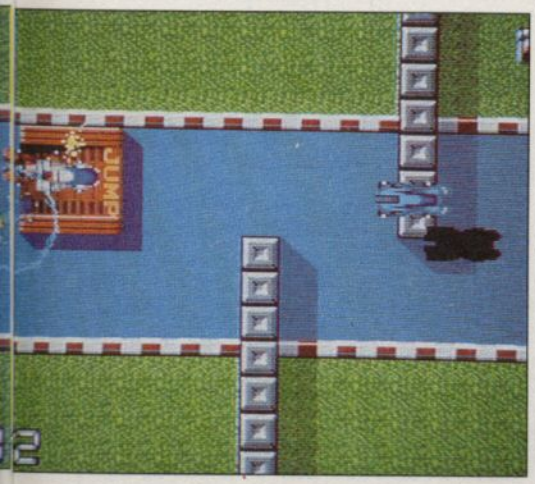
TOP MICRO NEWS

# MOTO ROADER

**Montrez votre pneu arrière aux pilotes confirmés pendant toute la course - ou mieux, prenez-leur un tour !**

Enfin un jeu de moto ! Eh bien non... Comme son nom ne l'indique presque pas, nous voici tout bonnement en présence d'une course de voitures.

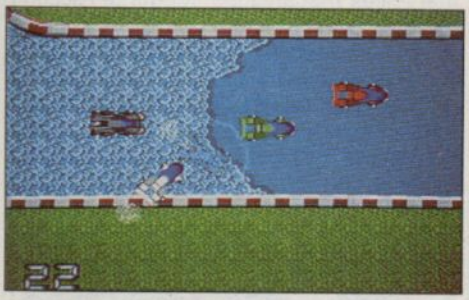
Prenez une pincée de *Super Sprint*, accommodée d'un zeste de *Hot Road*, puis secouez bien fort et vous obtenez des voitures entièrement évolutives, la possibilité de jouer à cinq simultanément et une suite de parcours avec chicanes, rétrécissements, verglas ou encore tremplins. Au début de la partie, chaque participant appuie sur son propre bouton de joystick ; il est dès lors attribué à tous les joueurs une somme de 5 000 dollars qu'il faudra répartir comme vous le voudrez afin d'améliorer les performances de votre véhicule. Vous pourrez modifier les pneumatiques, la carrosserie, les freins, le moteur, et même acheter des bombes et de la nitroglycérine ! Un engin vous montrera ensuite le circuit en le survolant d'une manière expéditive. Et c'est parti mon kiki ! La première course va d'abord se dérouler lentement, vu les faibles performances des voitures. Vous toucherez, en fonction de votre classement à l'arrivée, un pactole plus ou moins important - le gros lot s'élevant à 10 000 dollars. En

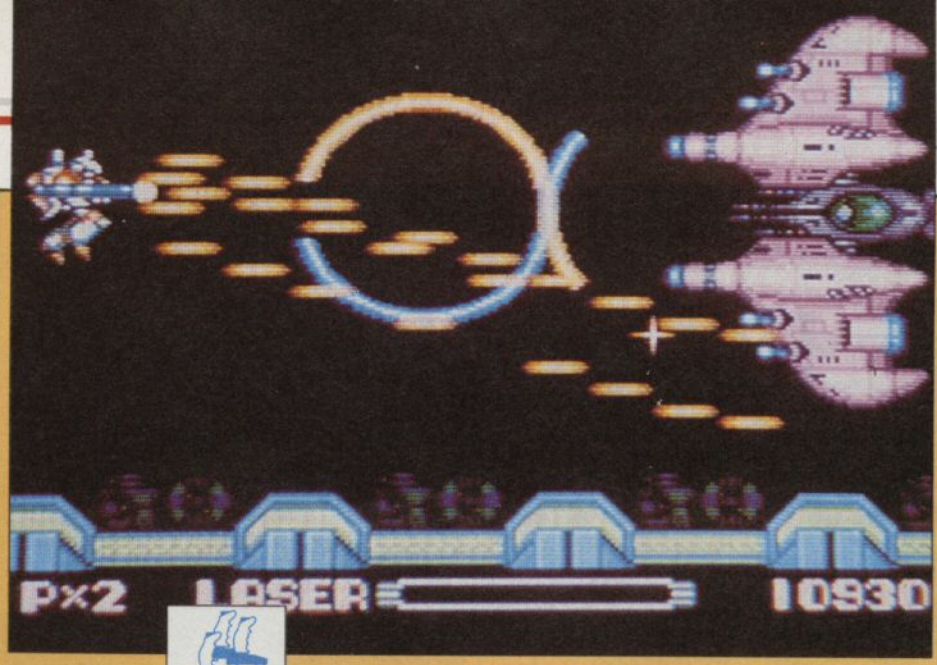


effet, *Moto Roader* comporte huit épreuves d'une longueur et d'une difficulté allant en augmentant. (Une interface est obligatoire si l'on veut jouer à plusieurs, mais la dépense en vaut largement la chandelle). Ce soft se signale aussi par son caractère fantastique et hyperdélirant quand on s'y abandonne à plusieurs. Dans le cas contraire, il perd une grande partie de son intérêt, la console ayant une fâcheuse tendance à tricher - la garce !

Côté technique, le graphisme est un peu répétitif, mais l'animation très bonne et la bande sonore excellente. Vavavroum !

**Carte NCS pour la console Nec. J.D.**






# SIDE ARMS SPECIAL

Mais qu'est-ce qu'une version CD peut apporter de plus à un shoot'em up déjà excellent ? Eh bien la zizique d'une part et une nouvelle version du jeu d'autre part...

Le disc se compose de deux programmes bien distincts, un *Side Arms* "classique" - avec toutefois une option "easy" le rendant plus jouable que sa version en carte - et une suite nommée *Side Arms Hyper Dyne*. De nouvelles armes d'un concept complètement différent (on ne les choisit plus) sont au catalogue, qui reprennent le principe de *R-Type* : plus vous laissez le bouton appuyé, moins l'ennemi vous résistera... Les décors et les ennemis ressemblent beaucoup à ceux de l'original, pour une difficulté accrue. L'achat de cette version ne se révèle vraiment nécessaire que si vous ne possédez pas la première ! Dans le cas contraire...

**CD-ROM Nec Avenue pour console Nec. J.D.**

# PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE Tél. : 61. 23. 48. 02.

**800 TITRES EN STOCK PERMANENT**

**AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-ATARI 2600 / 800XL-NEC-PC-SEGA**

**SEGA - VENTE - ECHANGE**

***SEGA*** Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT 1 rue de Metz 31000 TOULOUSE

| NOM ..... | COMMANDE | PRIX | RETOUR (éventuel) | ECART |
|---|---|---|---|---|
| PRENOM ..... | ..... | ..... | ..... | ..... |
| ADRESSE ..... | ..... | ..... | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... | ..... | ..... |
| ..... | Ci-joint | TOTAL | ..... | |
| ..... | ☐ Chèque | | **FORFAIT ECHANGE** | |
| Téléphoner pour les disponibilités | ☐ Contre remboursement (+30F) Pour les achats : frais de port 15 F | | (100 F x nombre de titres) **TOTAL** | |

# SEGA CLUB PIXISOFT

***CHANGEZ DE JEU!!! POUR 100 F*** *(port compris)*

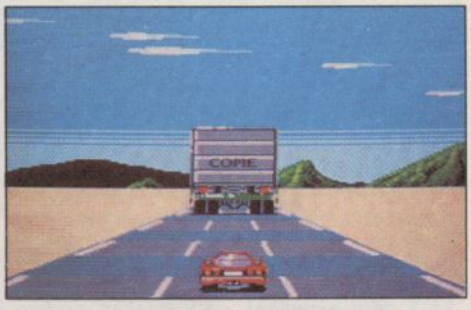
| | | |
|---|---|---|
| **99 F** | **285 F** | MONOPOLY |
| ENDURO RACER | ALEX KID 1 | PENGUIN LAND |
| PHANTASY ZONE 1 | ALEX KID 3 | RAMPAGE |
| GLOBAL DEFENSE | ASTRO WARRIOR | RASTAN |
| THE NINJA | BLACK BELT | ROCKY |
| SECRET COMMAND | CHOPLIFTER | SCRAMBLE SPIRITS |
| TRANSBOT | CYBORG HUNTER | THUNDER BLADE |
| WORLD GRAND PRIX | GANGSTER TOWN | TIME SOLDIER |
| | GREAT BASKET-BALL | |
| **199 F** | GREAT GOLF | **319 F** |
| | GREAT VOLLEY | |
| BANK PANIC | WANTED | BLADE EAGLE 3D |
| F16 FIGHTER | WONDERBOY 1 | MAZE HUNTER |
| GHOST HOUSE | WONDERBOY 2 | OUTRUN 3D |
| MY HERO | WORLD SOCCER | POSEIDON WARS 3D |
| SPY vs SPY | ZILLION 2 | SPACE HARRIER 3D |
| | | |
| **259 F** | **299 F** | **329 F** |
| | | |
| GREAT BASEBALL | ALEX KID 2 | DOUBLE DRAGON |
| GREAT FOOTBALL | ALIEN SYNDROM | DYNAMITE DUX |
| PRO WRESTLING | ALTERED BEAST | GALAXY FORCE |
| QUARTET | AMERICAN PRO FOOTBALL | GOLDEN AXE |
| | AMERICAN PRO BASEBALL | GOLVELIUS |
| **269 F** | CALIFORNIA GAMES | LORD OF THE SWORD |
| | BOMBER RAID | PSYCHO FOX |
| KUNG FU KID | CASINO GAMES | R-TYPE |
| POWER STRIKE | CAPTAIN SYLVER | RAMBO 3 |
| SHANGAI | CLOUD MASTER | SHINOBI |
| ZILLION | DEAD ANGLE | SPELLCASTER |
| | PHANTASY ZONE 2 | TENNIS ACE |
| | KENSEIDEN | VIGILANTE |
| | | WONDERBOY 3 |

TOP MICRO NEWS

# BATTLE OUTRUN

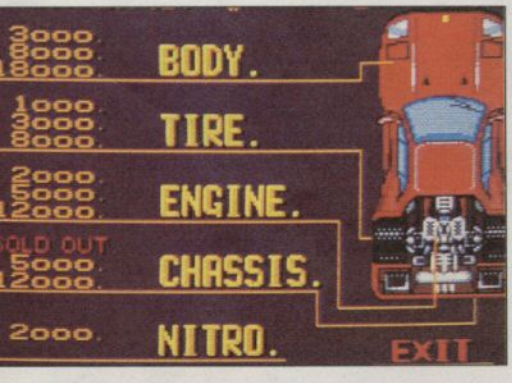
**Hands up ! You're under arrest ! Un bolide italien fait régner la loi et l'ordre sur les autoroutes américaines.**

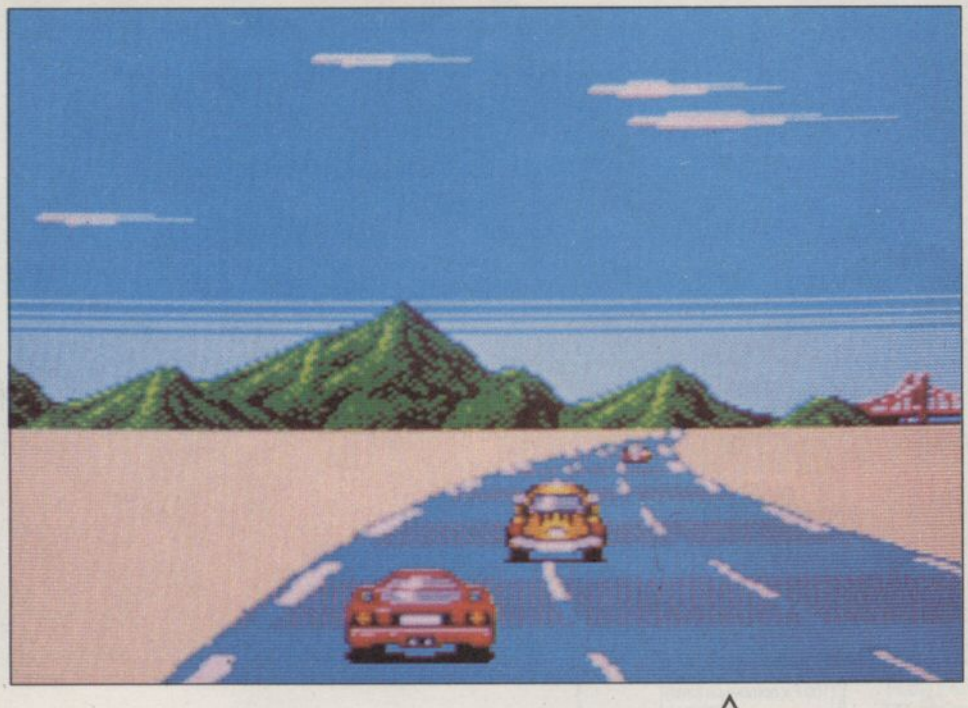
On croyait avoir tout vu après *Turbo Outrun*, deuxième volet des aventures de la célèbre Ferrari couleur sang. Détrompez-vous ! *Battle Outrun* reprend les choses là où son prédécesseur les avait laissées. Seule la jolie playmate blonde qui se trémoussait sur le siège voisin a disparu. Faut dire que la balade n'est plus sans risques : vous devez en effet intercepter de dangereux criminels. De San Francisco à New York, vous n'avez qu'une solution : foncer ! Attention tout de même aux automobilistes innocents qui sillonnent




tranquillement les freeways américains. Une fois le malfaiteur repéré, un seule solution : l'emboutir à n'en plus finir jusqu'à ce qu'il stoppe. Pas très orthodoxe tout ça mais diablement efficace ! En fait règne ici le même principe que dans *Chase HQ*, le grand classique des salles d'arcade. L'animation est au moins aussi bonne que celle d'*Outrun*, qui faisait vibrer les manettes. Dernière chose et non des moindres : vous pouvez, de temps en temps, acheter de nouveaux équipements pour votre bolide... Bref, *Battle Outrun* va encore plus loin, sans jamais trahir l'esprit de son fabuleux ancêtre.

**Cartouche pour la console Sega. A.N.**



# RC GRAND PRIX

Les bolides, impeccablement rangés sur la ligne de départ, faisaient vrombir leurs moteurs surpuissants. 3, 2, 1... c'est parti ! Et ça y est, vous arrivez en tête au bout de la première ligne droite. Meeerde..! Votre véhicule vient de partir en dérapage incontrôlé ! Un bon coup d'accélérateur et vous revoilà dans le sillage de vos adversaires.

Bon sang, ce circuit est insensé avec ces courbes à faire pâlir de jalousie Rosie Zounette dans son plus simple appareil ! Et dire qu'il va falloir en parcourir neuf - tous plus sinueux et difficiles les uns que les autres ! Heureusement que vous allez pouvoir équiper votre engin après la course... Ne vous en privez pas : un petit coup de turbo par-ci, un petit coup de suspension par-là... Vous voilà paré pour la seconde manche. Minicar mais elle fait le maximum : c'est bien de voitures téléguidées qu'il s'agit ici. Reprenant le principe de l'excellent *RC Pro-Am* sur la console Nintendo, *RC Grand Prix* vous fait caracoler aux commandes d'une de ces merveilles mécaniques. Même si l'action s'écoule d'une manière un peu répétitive, on s'amuse comme des petits fous. Les voitures réagissent au poil de seconde près et l'animation évite les saccades intempestives. Décidément, ces engins miniatures n'ont rien à envier à leurs modèles.

**Cartouche pour la console Sega.**

**A.N.**

**NOUS CONSULTER POUR LA LISTE DISPONIBLE DES JEUX D'OCCASION**

**OPERATION COUP DE "POINTS"**

**TEL : 45. 49. 14. 50.**

**71, rue du Cherche-Midi**
**75006 Paris**
**Tél. : (1) 45 49 14 50**

**JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :**

**AMIGA-ATARI-MSX 1.2**
**SPECTRUM-COMMODORE**
**AMSTRAD**
**ATARI 2600-ATARI-X.E**
**CBS COLECOVISION**
**MATTEL-NINTENDO-SEGA**
**VIDEOPAC**

## NINTENDO

CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO + PERITEL + PISTOLET + 2 JEUX **990,00F**

CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO +PERITEL **690,00F**
POIGNEE INFRAROUGE **395,00F**
PISTOLET **299,00F**
POIGNEE NES MAX **295,00F**

POPEYE **190,00F**
DONKEY KONG
DONKEY KONG III

URBAN CHAMPION **290,00F**
SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SLALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY-BALL
TENNIS
ICE HOCKEY

GRADIUS **330,00F**
TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS & GOBLINS
RC PRO AM
EXCITE BIKE
MACH RIDER
TIGER HELIT

GOONIES II **360,00F**
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID
METAL GEAR
ROBOT WARRIOR
WIZARD WARRIOR
MEGA MAN
WRESTLE MANIA
LIFE FORCE
PUNCH OUT

TRACK'N FIELD 2 **390,00F**
LEGEND DE ZELDA
SUPER MARIO BROSS 2

**NOUVEAUTÉS À PARAITRE, NOUS CONSULTEZ**

## SEGA

MY HERO **199,00F**
F 16 FIGHTER
GHOST HOUSE
BANK PANIC
SPY VS SPY

AZTEC ADVENTURE **259,00F**
GREAT FOOT BALL
GREAT BASE BALL
PRO WRESTING
QUARTET

KUNG FU KID **269,00F**
POWER STRIKE
SHANGAI
ZILLION
PHANTASY ZONE 3

ALEX KID 1 **285,00F**
ALEX KID 3
ASTRO WARRIOR
BLACK BELT
CHOPLIFTER
CYBORG HUNTER
GANSTER TOWN
GREAT BASKET BALL
GREAT GOLF
GREAT VOLLEY
WANTED
WONDER BOY
WONDER BOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

ALEX KID 2 **299,00F**
ALIEN SYNDROME
ALTERED BEAST
AMERICAN PRO FOOTBALL
AMERICAN BASE BALL

CALIFORNIA GAMES **299,00F**
BOMBER RAID
CASINO GANES
CAPTAIN SILVER
CLOUD MASTER
DEAD ANGLE
PHANTASY ZONE
KENSEIDEN
MONOPOLY
PENGUIN LAND
RAMPAGE
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE SPIRITS
SPACE HARRIER
THUNDER BLADE
TIME SOLDIERS

BLADE EAGLE 3D **319,00F**
MAZE HUNTER 3D
OUT RUN 3D
POSEIDON WAR 3D
SPACE HARRIER 3D
ZAXXON 3D

AFTER BURNER **329,00F**
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
GALAXY FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF THE SWORD
OUT RUN
PSYCHO-FOX
SHINOBI
SPELL CASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDER BOY 3

## ATARI 2600

PADDLE (poignée ronde) **149,00F**
PADDLE + 1 JEU WARLORDS **199,00F**

**149,00F**
GANGSTER ALLEY, CHINA SYNDROME, NIGHT STALKER, GRAND PRIX, WIZARD OF WORD, ZAXXON, CARNIVAL, REACTOR, BASEBALL, PIGS IN SPACE, COSMIC GREEPS, ASTROBLAST, ARMOR AMBUCH, LOCK'N CHASE, BOARDIN, DEFENDER, HUMAN CANNONBALL, BERZERK,SPACE CAVERNE, DICE PUZZLE, FOREST, PITFALL, DRAGSTER, GLACIER PATROL, PRIVATE EYE, LAZER BLAST, STAR TREK, COSMIC ARK, SUBTERRANEA, STAR VOYAGER, ADVENTURES ON GX 12, JOUST, DIG DUG, DEADLY DISC, PLANET PATROL, TAPE WORM, QUICK STEP,FROST BITE, RIDDLE OF THE PHINX, FIRE FIGHTER , MOONSWEEPER, ATLANTIS, DEMON ATTTACK, HOCKEY, NEXAR, ECHEC

**199,00F**
CALIFORNIA GAMES, BILLARD, RAMPAGE, SKY, HERO, DESERT FALCON, DECATHLON, COMMANDO, PRO WRESTLING, BEAMRIDER, RIVER RAID, RIVER RAID 2, SKY JINKS, BUMP'N JUMP.

**TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN.**
**REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX.**
**TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION.**
**SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.**

**Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, métro ST PLACIDE ou SEVRES BABYLONE**

**BON DE COMMANDE**

à retourner après l'avoir rempli à :

**2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS**

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Frais de port .....23F
Titre.....F machine + 50F
Titre.....F TOTAL .....F

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....
TYPE DE CONSOLE.....
N° TELEPHONE.....

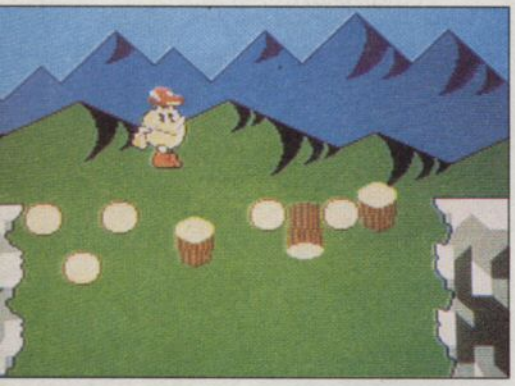
Ci-joint mon règlement par chèque □ ou mandat □ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

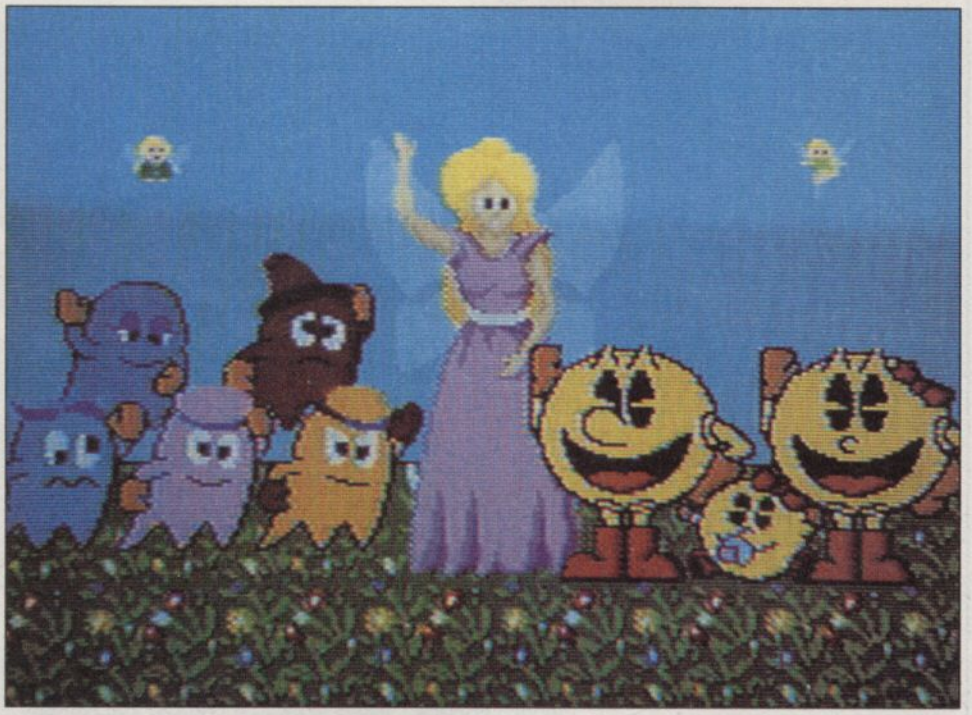
TOP MICRO NEWS

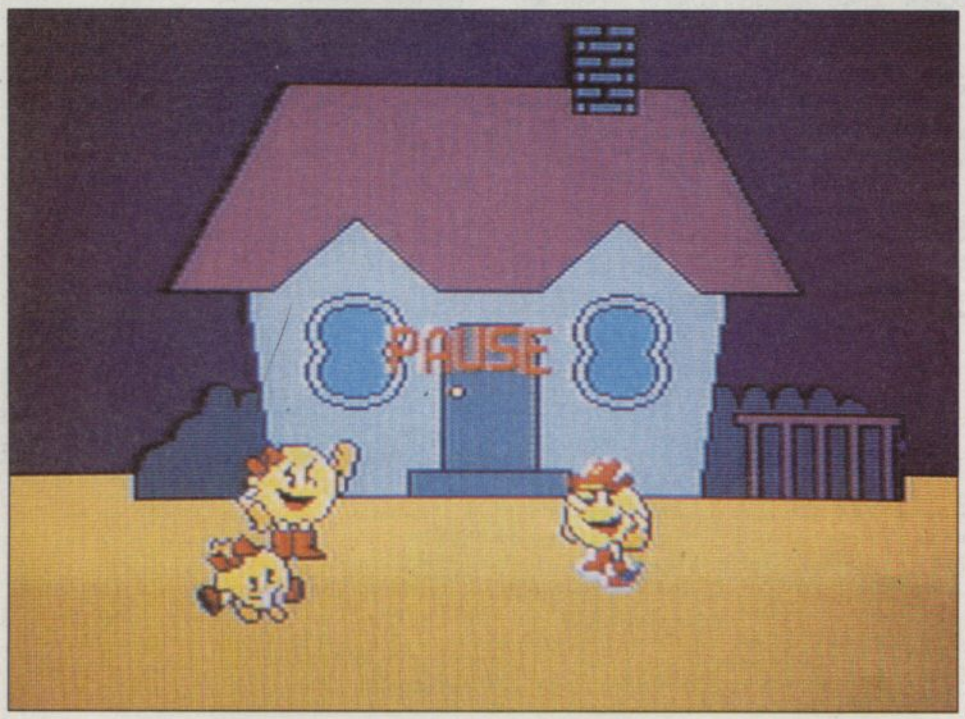
# PAC LAND

***Pac-Man* est de retour ! La sympathique rondelle de camembert "mellow yellow" continue ses farces...**

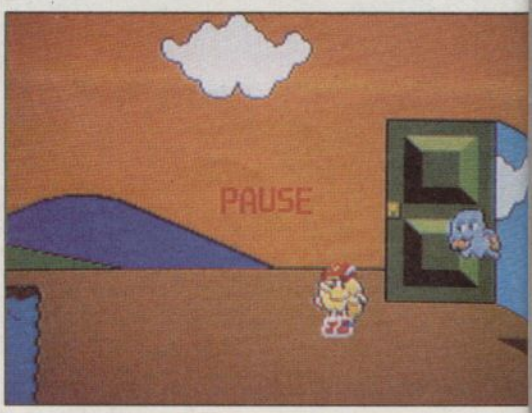
Ah, ah ! *Pac-Man* sur la Nec, voilà une nouvelle qu'elle est bonne ! J'insère la cartouche, je branche et que vois-je ? Rien... ah oui, j'ai pas l'air bête - j'ai même pas allumé la télé. OH, LUUIIII ! WHOUAH ! J'en tombe à la renverse, c'est incroyable : il n'y a absolument aucune différence notable avec le jeu d'arcade. Dessins, couleurs, animations, astuces, musique, bruitages sont les mêmes que dans l'original, dont il faut avouer qu'il ne brillait pas par la difficulté. Qu'importe, il fallait tout de même le faire ! Le principe demeure très simple : avancer et sauter. L'intérêt réside surtout dans les dizaines d'astuces cachées (essayez donc de pousser les cactus ou les troncs d'arbre !), comme dans les petites touches d'humour et de bonne humeur qui parsèment le programme. Très contesté par les uns et vénéré par les autres, *Pac Land* ne saurait de toute manière laisser indifférent... Sacré *Pac-Man* !








**Carte Namco pour la console Nec. J.D.**



TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.

# ·COCO NUT·

SPECIAL CONSOLES DE JEUX

**COCONUT REPUBLIQUE**
13, bd Voltaire
75011 PARIS
**Tél. : (1) 43.55.63.00**
**Métro Oberkampf**

**COCONUT ETOILE**
41, av. de la Grande Armée
75016 PARIS
**Tél. : (1) 45.01.67.28**
**Métro Argentine**

**COCONUT MONTPELLIER**
C.C.[le] Le Triangle - Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
**Tél. : 67.58.58.88**

**COCONUT GRENOBLE**
8, cours Berriat
38100 GRENOBLE
**Tél. : 76.50.99.41**

**COCONUT**
Vente par correspondance
13, Bd Voltaire
75011 PARIS
**Tél. : (1) 43.55.63.00**

## EXCLUSIF: LES CONSOLES LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAMEBOY (NITENDO), MEGADRIVE (SEGA), SONT EN DEMONSTRATION EN AVANT PREMIERE DANS LES MAGASINS COCONUT.

## SEGA

CONSOLE SEGA.....990
MASTER SYSTEM PLUS.....1149
SUPER SYSTEM.....1499

PHASER SEUL.....295
PHASER + 3 JEUX.....345
LUNETTES 3 D.....290

JEUX:
AMERIC. BASEBALL.....295
AMERIC. PROFOOT.....295
ALTERED BEAST.....295
AZTEC ADVENTURE.255
AFTER BURNER.....295
ALIEN SYNDROME.....295
ALEX KIDD.....255
ALEX KIDD 2.....295
ALEX KIDD 3.....255
ACTION FIGHTER.....255
ASTRO WARRIOR / PIT POT.....255
BASKETBALL NIGHTMARE.....295
BOMBER RAID.....295
BANK PANIC.....195
BLACK BELT.....255
CLOUD MASTER.....295
CASINO GAMES.....295
CALIFORNIA GAMES.....295
CYBORG HUNTER.....255
CAPTAIN SILVER.....295
CHOPLIFTER.....255
DYNAMITE DUX.....295
DEAD E AGLE.....295
DOUBLE DRAGON.....295
ENDURO RACER.....255
F 16 FIGHTER.....195
FANTASY ZONE 3.....255
FANTASY ZONE 2.....295
FANTASY ZONE.....255
GOLDEN AXE.....295
GHOSTBUSTERS.....255
GALAXY FORCE.....295
GOLVELLIUS.....295
GREAT GOLF.....255
GREAT FOOTBALL.....255
GREAT BASKETBALL255
GREAT BASEBALL.....255
GREAT VOLLEYBALL.....255
GHOST HOUSE.....195
KENSEIDEN.....295
KUNG FU KID.....255
LORD OF THE SWORD.....295
MONOPOLY (ANGLAIS).....255
MIRACLE WARRIOR.....395
MY HERO.....195
OUT RUN.....295
PSYCHO FOX.....295
PHANTASY STAR.....395
PENGUIN LAND.....295
POWER STRIKE.....255
PRO WRESLING.....255
QUARTET.....255
RASTAN.....295
RAMPAGE.....295
R TYPE.....295
RESCUE & MISSION.255
ROCKY.....295
SCRAMBLE SPIRIT.....295
SHANGAI.....255
SHINOBI.....295
SPY VS SPY.....195
SECRET COMMAND.255
SUPER TENNIS.....195
SPACE HARRIER.....295
TENNIS ACE.....295
TIME SOLDIERS.....295
THUNDERBLADE.....295
TEDDY BOY.....195
TRANSBOT.....195
THE NINJA.....255
VIGILANTE.....295
WANTED.....255
WORLD SOCCER.....255
WORLD GRD. PRIX.....255
WONDERBOY.....255
WONDERBOY 2.....295
WONDERBOY 3.....295
Y'S.....295
ZILLION.....255
ZILLION 2.....255

JEUX POUR PHASER:
GANGSTER TOWN.....255
RAMBO 3.....295
SHOOTING GALLERY.....255

JEUX POUR LUNETTES 3D:
BLADE EAGLE 3D.....295
MISSILE DEFENSE.....295
OUT RUN 3D.....295
POSEIDON 3D.....295
SPACE HARRIER 3D.295
ZAXXON 3D.....295

JOYSTICKS SEGA:
SPEED KING SEGA..145
CONTROL STICK.....145

## NINTENDO

CONSOLE DE BASE:
CONSOLE NINTENDO
+2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL.....690

PISTOLET.....340
ROBOT.....440

ALPHA MISSION.....325
BALLOON FIGHT.....285
CASTLE VANIA.....345
CLU CLU LAND.....285
DONKEY KONG.....185
DONKEY KONG 3.....185
EXCITEBIKE.....325
GALAGA.....325
GUN SMOKE.....325
GHOST'N'GOBLINS...325
GOONIES 2.....345
GRADIUS.....325
GOLF.....285
IKARI WARRIOR.....345
ICE CLIMBER.....285
ICE HOCKEY.....285
KID ICARUS.....345
KUNG FU.....285
LIFE FORCE.....345
LEGEND OF ZELDA..385
MEGA MAN.....345
METROID.....345
MACH RIDER.....325
PUNCH OUT.....345
PINBALL.....285
POPEYE.....185
PRO WRESTLING.....325
ROBOT WARRIOR.....345
RUSH'N ATTACK.....345
RC PROAM.....325
RAD RACER.....345
SECTION Z.....345
SOCCER.....285
SLALOM.....285
SUPER MARIO BROS.....285
SUPER MARIO 2.....385
TRACK AND FIELD.....385
TIGER HELI.....325
TROJAN.....325
TOP GUN.....345
TENNIS.....285
URBAN CHAMPION..285
VOLLEYBALL.....285
WIZARD WARRIOR..345
WRESTLEMANIA.....345
XEVIOUS.....345

SERIE PISTOLET
DUCK HUNT.....325
GUMSHOE.....325
HOGAN'S ALLEY.....325
WILD GUNMAN.....325

SERIE ROBOT
GYROMITE.....345
STACK UP.....345

JOYSTICKS
SPEEDKING NINTENDO.....165
MAX.....295
NES ADVANTAGE.....395

## NEC-PC ENGINE

CONSOLE PC ENGINE.....1490
ATOMIC ROBO KID.....499
BIG MAN WORLD.....299
BLOODY WOLF.....549
BREAK IN.....399
CHAN AND CHAN.....499
CHASE HQ.....499
CYBER CROSS.....499
DEEP BLUE.....449
DORAMON.....499
DRAGON SPIRIT.....499
DUNGEON EXPLORER.....499
F1 PILOT.....499
F1 TRIPLE BATTLE.....499
FANTASY ZONE.....449
FINAL LAP.....499
GALAGA.....349
GUNHED.....499
HEAVY UNIT.....549
HONEY IN THE SKY...299
JAPAN WARRIOR.....499
KATO AND KASHOW.349
KNIGHT RIDER.....499
KUNG FU.....299
LEGENDARY AXE.....499
MOTOR ROADER.....399
MR HELI.....499
NAXAT OPEN.....449
NINJA WARRIOR.....499
P47.....499
PACLAND.....449
PC KID.....499
PROBASKET.....499
R TYPE.....499
R TYPE 2.....449
RED ALERT.....499
ROCK ON.....449
SHANGAI.....399
SHINOBI.....549
SIDE ARMS.....449
SON SON 2.....449
SPACE HARRIER.....399
TAITO MOTOR BIKE...499
TIGER HELI.....499
VIGILANTE.....499
WATARU.....399
WINNIG SHOT.....449
WONDER MOMO.....349
WORLD COURT TENNIS.....449
WORLD STADIUM.....399
YAKATTOCHUCKI.....299

CD ROMS:
LECTEUR CD ROM..3990
ALTERED BEAST.....499
RED ALERT.....499
SIDE ARM.....499
WONDERBOY 3.....499

ACCESSOIRES:
SUPER JOYSTICK.....399
JOYPAD + ADAPTATEUR 2 JOUEURS.....349
ADAPTATEUR 5 JOUEURS.....299

## ATARI 2600

BATTLE ZONE.....120
BOXING.....149
CALIFORNIA GAMES..190
DARK CHAMBER.....149
DEFENDER 2.....160
DESERT FALCON.....169
DIG DUG.....130
DOUBLE DRAGON.....190
DOUBLE DUNK.....169
F14 TOMCAT.....190
FOOTBALL SOCCER..130
GALAXIAN.....120
HERO.....140
JUNGLE HUNT.....120
MARIO BROS.....149
MIDNIGHT MAGIC.....120
MISSILE COMMAND...120
MOON PATROL.....120
PHOENIX.....140
POLE POSITION.....120
REALSPORT SOCCER.....120
REALSPORT TENNIS.....120
RIVER RAID 2.....179
SECRET QUEST.....169
SOLARIS.....130
STARGATE.....140
SUPER BREAKOUT....120
VANGUARD.....120
VOLLEYBALL.....120

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

**VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à : COCONUT - 13, bd Voltaire - 75011 Paris ☎ (1) 43 55 63 00**

NOM _____
ADRESSE _____
_____
_____
TEL. _____

Date d'expiration _____
Signature _____

| TITRES | MACHINE | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
● Total à payer

Règlement je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ CB

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour les frais de rembt.)

...UNE DERNIERE CHOSE ELVON... GALLIA EST NOTRE DERNIERE FEMELLE ...TU LUI RÉVÉLERA ENFIN LE POUVOIR DE SON TALISMAN...

?!

... À MOI TAAL ! L'ŒIL D'ÖZIN TE RAPPELE ! SOUTIENS SON REGARD !...

... ÖZ VEILLERA AINSI SUR ELLE À JAMAIS ... CEPENDANT SI NOTRE QUÊTE VOUS MÈNE TROP LOIN POUR RENONCER, N'OUBLIE JAMAIS DE PESER LE PRIX ENCORE À PAYER...

... L'ÉPHÉBIR D'ABORD ! JE VOUS SUIS ! ÖZ ME PROTÈGE !...

...ELLE A RAISON, VIENS ! ILS N'OSERONT RIEN TANT QU'ELLE TIENDRA LE TAAL EN RESPECT...

...FOUDRE BLANCHE, ELLE NE DEVAIT PAS S'EXPOSER ! SI JAMAIS ELLE...?!...

...GALLIA!?

GALLIA!

... MAUVAISE ! TU N'AS RIEN FAIT POUR LES ARRÊTER ! TON ESPRIT SAURA TE PUNIR...

... MAINTENANT ALLEZ-Y !... FASSE QZI'ÖZIN TAISE SON ORGUEIL ET PRÉSERVE SES DERNIERS ENFANTS...

POURQUOI...

...LAISSE-LA ! LES SONGES DE NOTRE TERRE S'ÉGARENT ET SA BLESSURE SAIGNE À NOUVEAU. NOUS DEVONS D'ABORD LA PANSER...

POURQUOI... DIS-MOI T'ÂAL, POURQUOI IL NE PLEUT PAS MAINTENANT ?...

FURVAN... L'... L'ÉPHÉBIR ?!...
NOUS L'AVONS, GALLIA... NE DIS RIEN, ÉPARGNES TES FORCES MON AMOUR...
ELVON, VITE ! TROUVES-LUI UNE MÉDECINE ! JE LA COUVRE EN ATTENDANT !...
... C'EST... TROP TARD !... J'AI MAL FURVAN... J'AI MAL... C'EST MON TOUR, JE LE SENS... JE M'EN VAIS...
...NE PARLES PAS MA DOUCE ! ELVON VA TE SOIGNER... ÇA VA ALLER MIEUX !... TU VAS VOIR... TOUT VA REPRENDRE...
... NON !... ÉCOUTE-MOI FURVAN... ÉCOUTE-MOI... ÇA NE SERA PLUS PAREIL APRÈS... IL... IL FAUT QUE TU SACHES... JE... JE SUIS...
GALLIA ! JE T'EN SUPPLIE GALLIA TIENS BON... TU DOIS VIVRE... J'AI BESOIN DE TOI... JE T'AIME.....!!
... FURVAN...
GALLIA... NOOON ! PAS TOI, PAS TOI ! NOOOOON !
... PAS TOI ! PAS TOI ! PAS TOI
6

A suivre...

# CDI & CD-ROM : C-DEMENT !

***Les logiciels de demain seront CD ou ne seront pas ! Il serait peut-être temps d'essayer d'y comprendre quelque chose. Suivez le guide...***

CD-Rome, CD-Rhum, CD-Aïe ! Kézako ? Termes issus d'une langue obscure ou suite logique découverte par un savant fou ? Ni l'un ni l'autre : simplement, la clef de voûte de la micro grand public se trouve là et tout a démarré du compact disc audio et de son concept (lecture d'un support sans friction) qui, il y a six ans, révolutionnait le monde de l'audio en proposant une qualité de restitution musicale jusqu'alors inégalée.

## LE VRAI STANDARD

En six ans, le CD a mûri, il a acquis ses lettres de noblesse en devenant un standard à part entière. Les concepteurs - Philips et Sony - ne pouvaient décemment pas laisser échapper une si belle occasion de pénétrer la multitude de marchés qui s'ouvraient devant eux. Face à l'ampleur du phénomène CD audio, ils proposaient dès novembre 1985, lors du **Symposium de l'Information Industry Association** le prototype du premier **CD-ROM** (**C**ompact **D**isc **R**ead **O**nly **M**emory), outil destiné à la micro-informatique. La carrière bien amorcée du CD n'allait pas en rester là. D'autres dérivés voyaient déjà le jour, tels le **CD-Vidéo** ou le **CDI** (**C**ompact **D**isc **I**nteractif).

## PARENTHESE CDV

Il fallait s'y attendre. La logique la plus élémentaire permettait de prévoir l'évolution rapide du CD audio vers le **CD-Vidéo**. Fin 88, Philips commercialisait son propre modèle, suivi de près par Sony et d'autres grands constructeurs. Malheureusement, il allait falloir attendre presque un an pour que les premiers grands classiques du cinéma arrivent au catalogue. L'indéniable évolution par rapport au magnétoscope classique n'allait pas pour autant propulser le produit au sommet de la gloire. La raison en est simple : si le son est numérique, donc d'une qualité irréprochable, l'image, elle, reste analogique et ne se distingue que très peu de l'image issue d'un magnétoscope haut de gamme. De plus, le procédé d'enregistrement le plus commun - il en existe deux types : Activ et non Activ, l'Activ étant le plus sophistiqué des deux - est identique à celui des supports magnétiques et interdit donc un arrêt sur image d'une définition satisfaisante. Bien heureusement - ou malheureusement pour les infortunés possesseurs de *CDV* - l'évolution continue vers un absolu de qualité qui aura très certainement pour nom *CDI*. Mais ça, c'est une autre histoire sur laquelle nous reviendrons plus tard. Fermons la parenthèse et passons à un outil plus proche de la micro, le *CD-ROM*.

## 650 Mo DE DONNEES

Deux cents ans de littérature micronewsienne, à raison de 100 pages par mois - texte seulement. 650 millions de caractères codés sur un support de moins de 15 grammes... Ces chiffres à eux seuls laissent entrevoir l'étendue des possibilités liées à l'utilisation d'un tel outil. Imaginez l'allègement que cela peut représenter. Pour reprendre l'exemple de Micro News sur *CD-ROM*, le rapport de poids est d'environ 1/48 000ème. Nous qui sommes à l'affût de toutes les technologies futures, nous y viendrons peut-être... il n'est pas interdit de rêver ! En attendant, d'autres secteurs d'activité mettent les bouchées doubles en investissant sans compter dans

CD TEL DE MPO.

LE CD-ROM PHILIPS CM121. IL COMPORTE UNE PRISE CASQUE POUR L'ECOUTE MUSICALE

UNE CHAINE DE GRAVURE DE CD.

l'élaboration d'applications spécifiques. Parmi ceux-ci, figurent les secteurs rattachés au monde de la finance qui peuvent ainsi avoir à leur disposition tous les modes de calculs, basés sur des statistiques à long terme ; le domaine médical qui pourrait ainsi s'épargner la lecture laborieuse du Vidal (dictionnaire médical) ; l'Education nationale, bien sûr, qui a déjà retenu neuf *CD-ROM* - dont une base de données historiques ; les constructeurs automobiles qui offrent ainsi à leurs revendeurs la possibilité d'accéder rapidement au catalogue très étendu des pièces détachées ; l'aéronautique, pour laquelle le *CD-ROM* constitue une énorme économie de temps et d'argent (un avion génère son équivalent en poids de papier...) ; et enfin tout ce qui suppose un archivage à grande échelle : bibliothèques, dépôts de brevets etc. Au total, plus de 100 000 titres prévus en 1990 dans le monde, dont 100 purement français.

Malgré une existence encore très courte, le *CD-ROM* a déjà quelques anecdotes rocambolesques à son crédit. La plus fumante, qui tient plus du film d'espionnage que de la réalité, concerne l'acquisition d'un de ces

supports par un département du ministère de l'Intérieur. Rendez-vous de nuit sur un parking, voiture noire et livraison du matériel dans la plus stricte confidentialité... Qui se cachait derrière cette transaction et quelle était la destination du *CD-ROM* en question ? Répondez et gagnez une couronne mortuaire !

## ACCES LENTS

L'un des inconvénients majeurs du système est son extrême lenteur d'accès : dans le meilleur des cas 300 à 400 ms (millisecondes) contre 30 ms pour les classiques disques durs (notons que les temps rapportés ici ne cessent de s'améliorer). Les principales responsables sont la structure même du disque compact, à savoir le format **CLV** (vitesse linéaire constante) et l'organisation séquentielle des informations sur une spirale unique, qui rend difficile la localisation d'un secteur particulier - a contrario, le format **CAV**, utilisé sur les supports magnétiques, se présente sous la forme d'une multitude de cercles concentriques (pistes) dont les secteurs situés sur la périphérie sont physiquement plus longs que ceux situés à l'intérieur, tout en ayant une capacité d'information identique. Selon les développeurs d'applications liées au *CD-ROM*, ce désavantage peut facilement se pallier par la qualité du système de recherche. Une des solutions les plus fréquemment employées par ce type de logiciel réside dans l'utilisation d'un disque dur sur lequel on transfère l'index de la base de données du *CD-ROM*. Ce dernier n'est alors concerné que par la recherche finale de l'information. Pour la plupart, les interfaces utilisateurs sont encore dédiées à un contexte CD-ROM particulier, limitant de ce fait une réelle ouverture du marché. Néanmoins, grâce à une normalisation minimale en matière d'indexation des données, on tend de plus en plus à une véritable standardisation. Un seul et même système d'exploitation pour l'ensemble des disques, on croit rêver... Imaginez une disquette Atari tournant sous Workbench 1.3, ou inversement... Quel pied !

## PAS D'ERREUR

Sur les simples CD audio, une erreur due à une rayure ou à un codage impropre peut facilement passer inaperçue. Néanmoins, tout est mis en œuvre pour que le "pin" n'apparaisse pas à l'écoute. Pour ce faire, on rattache à chaque bloc d'informations un **CDE** (**C**ode **D**étecteur d'**E**rreurs) et un **CCE** (**C**ode **C**orrecteur d'**E**rreurs). Lors de la lecture d'un secteur, le processeur de l'appareil opère une comparaison entre le *CDE* et les informations lues. Si aucun défaut n'est détecté, le message est acheminé sans encombre jusqu'à l'ordinateur. Dans le cas contraire, le *CCE* entre en scène et atténue ou élimine (suivant son importance) l'erreur décelée. En ce domaine, le CD audio ne procède qu'à une extrapolation basée sur l'environnement du bit ou du groupe de bits erronés, ce qui suffit largement à tromper l'oreille humaine. Il en est tout autrement du *CD-ROM*, dont la densité peut atteindre les 100 millions de bits au centimètre carré et sur lequel même une erreur microscopique peut prendre des allures de catastrophe, menaçant la cohérence du fichier tout entier. Cette contrainte particulière au *CD-ROM* et aux informations qu'il contient nécessite l'augmentation des performances du *CDE* et du *CCE*. Alors que les lecteurs audio font état, dans le meilleur des cas d'un taux d'erreur de $10^{-8}$ (une erreur sur 100 millions de bits), le lecteur *CD-ROM* autorise un taux de $10^{-16}$ équivalant à une erreur sur 10 millions de milliards de bits. Ramené à un disque, ce taux représente une erreur irrécupérable sur environ 270 000 disques (sauf en cas de rayure accidentelle, bien sûr). Lorsqu'on connaît les problèmes rencontrés sur les supports magnétiques, ces chiffres semblent tout droit sortis d'un roman de science-fiction...

## ROM EN STOCK

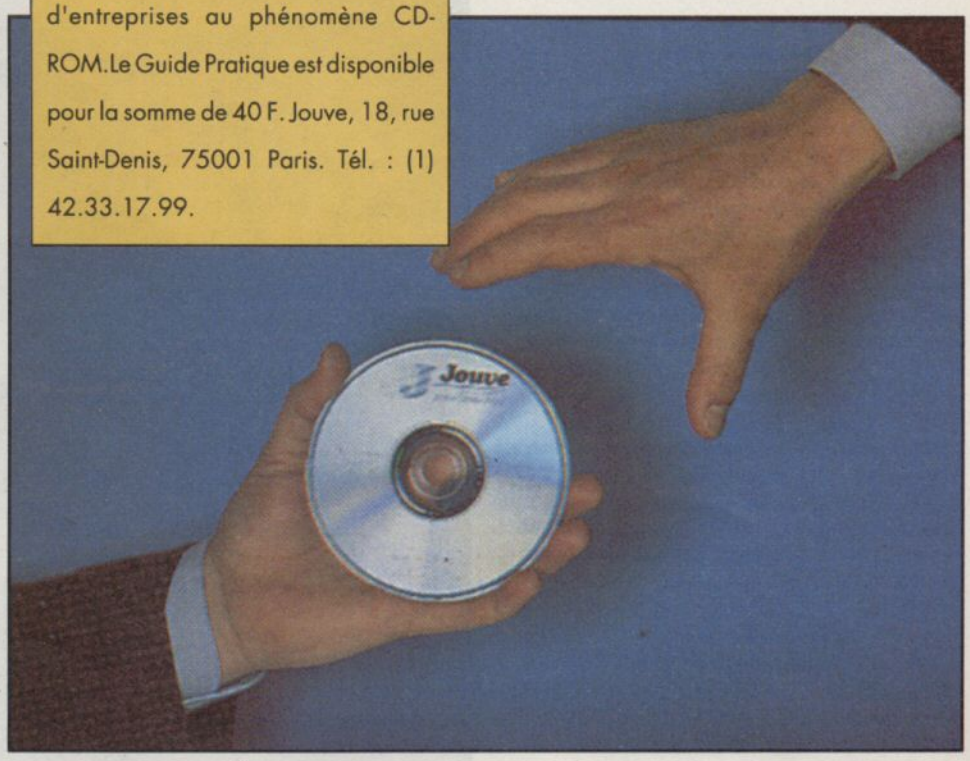
Malgré ses qualités - capacité et sécurité - le *CD-ROM* n'en est pas moins un outil de plus dans la panoplie micro-informatique, dont la principale vocation restera la distribution de base de données. A ce titre, il n'est concurrencé par aucun autre produit actuel. Par contre, la sortie prévisible d'un CD réinscriptible pourrait bien signer à terme l'arrêt de mort du disque dur et des streamers.

Nous avons vu plus haut quelques exemples d'applications du *CD-ROM*. Pour la plupart, il s'agissait de bases de données destinées à être utilisées par le personnel d'entreprises de grande envergure, ou à servir de support de bornes interactives. Dans cette dernière catégorie, il en existe un que vous serez peut-être amené à utiliser. **Lise**, c'est son nom, contient les 400 000 références bibliothécaires de Beaubourg : tout le monde peut y accéder pour trouver un ouvrage par son titre, son genre, son auteur etc.

A première vue, le grand public semble totalement exclu du marché *CD-ROM*. Cependant, une société française nommée MPO tente une percée vers le commun des mortels avec **CD TEL**. Plus besoin de micro, un lecteur (CD audio ou *CD-ROM* spécifique *CD TEL*), un minitel et une chaîne hi-fi (ou deux enceintes asservies) suffisent. Si vous possédez déjà le matériel approprié, il ne vous en coûtera que le prix des disques : environ 100 F pour les *CD TEL* universels et jusqu'à 300 F pour les *CD TEL* interactifs. Principalement à vocation éducative, *CD TEL* propose déjà un catalogue de 23 titres qui vont de l'étude de la musique aux jeux pour bambins, en passant par les maths, la géopolitique etc. Malgré un affichage assez rudimentaire (ne pas confondre minitel et téléviseur haute définition), l'ensemble tient bien la route. Les sujets traités sont d'un grand intérêt pédagogique et le son numérique compense largement la médiocrité des graphismes. Mais, comme dit la chanson, tout ça n'vaut pas le... **CDI**.

*(A suivre)*

La société Jouve, très active en ce domaine - elle est l'auteur du CD-ROM Espace qui réunit tous les brevets européens - édite un guide pratique destiné à sensibiliser les chefs d'entreprises au phénomène CD-ROM. Le Guide Pratique est disponible pour la somme de 40 F. Jouve, 18, rue Saint-Denis, 75001 Paris. Tél. : (1) 42.33.17.99.



# TOP SECRET

JEUX OFFERTS PAR

**Je voudrais rien vous dire, les PCistes - mais ça commence à bien faire ! Auriez-vous perdu toute inventivité ? Sténiens et Amigars, continuez : vous êtes sur la bonne voie. Quant aux autres, félicitations ! Clamez en chœur : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et jure ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger." A vous les anciens numéros si vous êtes miniaturistes, à vous aussi les jeux quand vous commencez à voir plus grand (précisez la version désirée)... On vous laisse avec *PC Kid* et *Némésis 3* - soyez bien *S.E.U.C.K.* !**

## NEC

### PC KID

*(envoyé par Olivier Ponsinet)*

#### STAGE 1

**1er niveau**

Tout au début, dirigez-vous vers l'extrême gauche du tableau. Sautez, retombez sur la tête et emparez-vous de la première fleur, puis attrapez la grosse fleur qui vole : vous bénéficierez d'une vie.

**2ème niveau**

Avancez le plus vite possible quand vous êtes en vert. Pas de passage secret.

**3ème niveau**

A la fin de ce tableau, sautez, retournez-vous, puis retombez sur la tête du dragon. Ensuite, bondissez sur sa langue.

**4ème niveau**

Au fond du dernier grand bassin reposent un cœur et une vie. Il y a un tunnel juste au-dessus, empruntez-le : au bout se trouve une autre vie. Puis en sortant de l'eau, détruisez les briques, descendez et à côté de l'ascenseur, sautez au-dessus du mur de droite : encore une vie.

**MONSTRE** : Sautez-lui sur la tête et retournez-vous, jusqu'à ce qu'il meure...

#### STAGE 2

**1er niveau**

Il se peut qu'il y ait des passages secrets, qui se situent dans les portes formées par les blocs de pierre. Entrez-y en montant avec le joystick.

**2ème niveau**

A la quatrième plate-forme au-dessus de l'eau, laissez-vous retomber à certain endroit sur la tête : une fleur apparaîtra, prenez-la et vous obtiendrez une vie.

**3ème niveau**

Allez tout en bas à gauche du tableau, mettez un coup de boule dans le mur et une porte fera son apparition. De même en haut à droite et en bas à droite de ce tableau.

**4ème niveau**

Dans les sables mouvants, lorsque vous avez mangé de la viande, essayez le plus possible de geler vos ennemis en vous retournant par terre.

**5ème niveau**

Essayez de demeurer sur les plates-formes du haut. Vous perdrez ainsi moins d'énergie.

**6ème niveau**

Vous pouvez gagner une vie. Allez tout à gauche de l'écran au début du niveau, puis retournez-vous.

**7ème niveau**

Allez tout en haut à gauche de l'écran. Sur l'arbre sont à disposition une vie + un gros morceau de viande.

**MONSTRE** : il y en a deux. L'un est faux, l'autre vrai : il faut se retourner sur la tête du vrai.

#### STAGE 3

**1er niveau**

Dans ce niveau se trouvent deux passages secrets se situant dans les portes formées par les rochers.

**2ème niveau**

Si vous arrivez à passer sur l'autre rive (tournez pour aller plus loin dans votre saut), au-delà il y a une vie.

**3ème niveau**

Vous allez rencontrer des rochers bleus. Cassez-les à coups de boule et entrez.

**4ème niveau**

Tapez sur la glace dans le renfoncement à droite et vous aboutirez à un passage secret. Il y a de plus une vie dans un couloir de glace en haut, à droite du tableau.

**5ème niveau**

Deux passages secrets : le premier, au fond et à droite du premier bassin. Quant au second, même chose - mais toutefois pour y pénétrer vous devrez tomber tête la première

sur les briques bleues. De plus une vie est incluse dans le bassin, au fond d'un creux. Pour la trouver, laissez-vous tomber sur la tête un peu partout dans cette anfractuosité. Lorsqu'une fleur apparaît, saisissez-la et emparez-vous de la vie.

**MONSTRE** : laissez-vous tomber sur sa tête en évitant ses poings. surtout ne restez pas en-dessous de lui - vous perdriez énormément d'énergie.

**STAGE 4**

**1er & unique niveau**
Pas de passage secret. Un conseil : avancez le plus possible lorsque vous êtes tout vert et essayez de geler vos ennemis le plus souvent possible.

**MONSTRE :** même tactique que pour les précédents afin de le tuer, mais évitez à tout prix les coups de poing très rapides qu'il vous envoie.

**STAGE 5**

**1er niveau**
Il existe des portes : essayez de les franchir - elles cachent souvent des passages secrets.

**2ème niveau**
Avancez surtout quand vous tournez à la couleur verte, car ce niveau est très difficile. Sur la deuxième plate-forme au-dessus de l'eau, retournez-vous, prenez la fleur et ensuite la vie. Là se trouve aussi un passage secret, sur le dernier os avant d'arriver. Donnez un coup de boule sur le mur et entrez.

**3ème niveau**
Ici les passages secrets sont visibles : les pierres derrière lesquelles ils sont cachés comportent des traces rouges. Donnez un coup de boule dans ces pierres et entrez.

**4ème niveau**
Tuez surtout toutes les statues avant d'avancer. Sinon elles ne feront que proliférer.

**5ème niveau**
Pas de tactique particulière.

**6ème niveau**
Idem.

**7ème niveau**
Tout en haut à droite se trouve un passage secret, dans la brique rouge et bleue.

**8ème niveau**
Ici aucune difficulté.

MICRO PROSE
SIMULATION · SOFTWARE

**9ème niveau**
Sur chaque plate-forme dans la cascade existe un passage secret : entrez-y.

**10ème niveau**
En haut des petites cascades, entrez : il y a deux passages secrets. Ensuite montez et pénétrez dans la bouche de la statue.

**11ème niveau**
Entre chaque monstre, sautez dans les galeries : il y a des vies et autres bonus. En ce qui concerne le véhicule à tête de mort, sautez sur son antenne jusqu'à ce qu'il meure. Sur la planète, faites surtout attention à ce que le monstre ne vous tombe pas dessus au moment où il redescend. Pour cela il faut aller à l'autre extrémité de l'écran très rapidement. Pour le tuer, il faut sauter sur son nez en tournant. Et une démo de fin superbe...

# ST/AMIGA

## TRUCS POUR S.E.U.C.K.
**(suite & fin)**
(envoyé par Palace Software)

**8/** Si vous réglez la puissance de feu (Fire Rate) d'un objet sur la même potentialité numérique que celle de sa vitesse d'animation (Delay Level) l'objet tirera toujours au début de la séquence d'animation (exemple : le dragon de *Slap & Tickle*).

**9/** L'horloge de *Psychoblast* est composée de trois objets presque identiques animés à différentes vitesses et assemblés pour adopter l'apparence d'un seul. Cette méthode astucieuse peut être utilisée dans de nombreux autres cas.

**10/** Rendez les monstres plus costauds en augmentant le nombre de coups nécessaires à leur destruction.

**11/** Pour un jeu plus équilibré, ne répartissez pas les points pour chaque monstre tué avant d'avoir complètement testé le jeu.

**EDITION DE L'ARRIERE-PLAN**

**1/** De la même façon que l'ombre des sprites permet de montrer d'où vient la lumière, il est bon d'éclairer la face de l'objet la plus proche du soleil et d'assombrir l'autre face (exemple : les buissons de la tourelle dans *Slap & Tickle*). Pour obtenir des ombres plus réalistes, utilisez si possible différentes couleurs. Après avoir défini l'aire de l'ombre, placez les couleurs et rendez-les un peu plus sombres qu'à l'origine. Lorsque c'est terminé, vous obtenez une ombre superbe !

**2/** Utilisez la fonction miroir pour les blocs et les sprites permet aussi de gagner du temps. Exemple : les blocs qui composent les échiquiers de *Slap & Tickle* se remplissent seulement des couleurs qui sont indispensables à l'échange, pour sauvegarder l'effet d'ombre que vous avez créé.

**3/** Mettez le bloc en blanc 0 si vous le pouvez car au début, la carte entière est remplie avec le blanc 0 - ce qui pourrait vous agacer un peu.

**4/** Tenez compte de la surface de jeu des joueurs lorsque vous dessinez le décor de fond. Il est important que le décor de fond et l'aire de jeu correspondent exactement.

**5/** Construisez la carte logiquement et dans l'ordre, de façon à ne pas vous perdre. Concevez le niveau 2 après le niveau 1 etc.

**6/** Des écrans immobiles peuplés de différentes choses peuvent donner l'illusion d'un décor animé. Exemple : la grande porte qui s'ouvre dans *Blood & Bullets*. Des écrans identiques doivent être construits pour introduire de nouvelles vagues d'attaque sur des jeux à écrans fixes. C'est ainsi qu'ont été conçues les différentes vagues d'attaque de *Psychoblast*.

**LIMITATIONS DU JOUEUR**

**1/** Assurez-vous que la position de départ corresponde avec le décor dans lequel le joueur se trouve (ne laissez pas un sprite de poisson qui devrait se trouver dans l'eau à un endroit censé représenter un morceau de terre).

**2/** Assurez-vous également que l'aire de développement des jeux dans lesquels on tire le scrolling se trouve suffisamment en bas de l'écran. Sinon, votre joueur devra presque marcher sur certains ennemis pour les faire apparaître sur l'écran. Laissez-lui le temps de voir ce qu'il approche.

**3/** Il est possible de donner au joueur 1 et au joueur 2 des surfaces de jeu totalement différentes. Exemple : mettez le joueur 1 sur la droite, le joueur 2 sur la gauche, et laissez-les éclater les aliens qui se trouvent au milieu ! Veillez à ce que les deux joueurs n'aient pas la même position de départ, sinon la situation pourrait être quelque peu confuse.

**4/** Ne placez jamais la position de départ en dehors de la surface de jeu.

**5/** Essayez de donner au joueur 1 plus de rapidité mais moins de puissance de feu que le joueur 2. Cela fournira au jeu un peu plus de variété.

**6/** Veillez à ce que la couleur du score se détache bien de la couleur du fond.

**7/** Vérifiez bien que les joueurs sont correctement désactivés ou mis en service. Souvenez-vous que les joueurs "Roth" sont toujours désactivés au départ. Veillez à cela

avant que vous ne découvriez quelque chose qui cloche dans votre jeu.

**8**/ La vitesse des vaisseaux, le nombre de munitions, et la vitesse doivent être fixés dès le départ de façon à obtenir le jeu le plus au point possible. Regardez d'abord de quoi ont l'air les vagues d'attaque ennemies et choisissez ensuite quelle sorte de puissance de feu donner au joueur - jamais le contraire.

**EDITION DES VAGUES D'ATTAQUE**

**1**/ Les ennemis qui restent tranquilles sans bouger dans leurs vagues d'attaque auront automatiquement l'air d'être des éléments du décor. Exemple : les tourelles tournantes de *Slap & Tickle*.

**2**/ Regardez les unités ennemies, ne vous occupez pas méticuleusement de quelques ennemis particuliers pour laisser les autres de côté, sans leur donner d'intelligence ni même de chemin à suivre.

**3**/ Lorsque vous choisissez la place de départ d'un ennemi, utilisez le "rough selector" le plus souvent possible : cela vous fera gagner du temps.

**4**/ Veillez à ce que les ennemis accolés aient tous la même vitesse.

**5**/ Si un objet est décalé d'un autre avec lequel il est accolé et que cela est répété avec des sprites identiques, on obtient une vague d'attaque impressionnante, comme les vaisseaux bleus de *Slap & Tickle*.

**6**/ Assurez-vous que les ennemis accolés sont menés par le sprite qui se trouve le plus bas sur l'écran, sinon vous pourriez avoir des surprises.

**7**/ Des sprites vides glissés dans les vagues d'attaque et tirant des balles vides également peuvent être utilisés pour obtenir des effets sonores spécifiques au bon moment. Exemple : les "O.K. Suckers !" de *Blood & Bullets* ou le son d'introduction de *Psychoblast*.

Dans chaque cas, un sprite vide passe sur l'écran et tire sa balle vide pour déclencher le bruit de son tir, en l'occurrence "O.K. Suckers". Puis il sort de l'écran sans être vraiment intervenu dans le jeu. Assurez-vous bien que la cadence de tir de ces objets est très faible sinon ces derniers répèteront leur bruitage, ce qui gâcherait l'effet.

**EDITION DES NIVEAUX**

**1**/ Assurez-vous que la continuité entre deux niveaux est bien assurée et que le niveau 1 précède bien le niveau 2 et ainsi de suite.

**2**/ Comme expliqué précédemment, plusieurs niveaux immobiles identiques peuvent être assemblés pour apparaître comme un seul grand niveau, mais vous devez alors utiliser la fonction redessiner (redraw) pour les joindre tous ensemble. Exemple : *Psychoblast*.

**3**/ Il est possible d'utiliser deux fois la même carte pour différents niveaux, mais la vague d'attaque de chacune d'elles restera la même, quel que soit le niveau.

**4**/ Différents niveaux à scrolling tirés par le personnage peuvent également être assemblés sans que cela se remarque. Pour cela, vous devez utiliser un joint continu et vous assurer que la vitesse des scrollings des deux niveaux est la même.

**5**/ Fixez la durée d'un niveau immobile en fonction du temps que mettent vos vagues d'attaque. Vous devrez tâtonner jusqu'à trouver le temps exact.

# MSX

## NEMESIS 3

*(envoyé par Nicolas Eglin)*

**Tableau 1**

Rien de bien difficile ici, c'est une succession de soleils qui crachent des flammes et des boules rouges. Pas d'arme cachée. Pour le monstre de fin - un oiseau de feu -, il faut se placer 5 centimètres plus haut au bout de l'écran lorsqu'il apparaît, de manière à le toucher tout de suite.

**Tableau 2**

Planète vivante. L'arme est cachée dans l'une des deux trappes qui s'ouvrent à côté des grosses graines. Un peu plus loin se trouve une fleur géante : il faut la tuer avec les missiles. Attention, car ce qu'elle projette dévore les options. Après la fleur, il faut rester en bout de tableau, des boules envahissent alors l'écran par trois fois : les rouges sont indestructibles. La sortie, qui est assez étroite, vous causera quelques difficultés. Le monstre de fin ne peut pas se passer avec le Ripple et il construit des murs derrière votre dos.

**Tableau 3**

Un des plus vicieux ! Attention dès le début à la vague d'envahisseurs quand vous voudrez récupérer des pastilles d'énergie : des météorites tombent du haut de l'écran. Les traits bleus au ras du sol vous attirent soit vers le bas, soit vers le haut. Après ce passage, des envahisseurs violets et rouges attaquent : les violets peuvent se fixer sur vous et vous empêchent de tirer pendant 10 à 20 secondes, puis il y a des canons qui balancent des projectiles se transformant en zones bleues mortelles. Le passage vicieux vient après : une succession de trous noirs qui vous attirent irrésistiblement. Si vous êtes pris au milieu de l'un d'entre eux, vous revenez au tout début du tableau 3 . Pour passer, il faut suivre le bord inférieur du premier trou noir, puis se stabiliser au milieu, ensuite redescendre and so on... Il n'y a pas de monstres de fin de tableau, on passe directement au 4. Je n'ai pas trouvé pour le moment l'arme cachée.

**Tableau 4**

Vous retournez dans le Passé pour sauver James. Ce tableau est une succession des monstres de *Némésis 2* et de *Salamander*. Pour passer le premier, il suffit de se mettre en bas à gauche lorsqu'il descend et en haut à gauche quand il monte. Le dernier vaisseau, qui représente le premier vaisseau de *Némésis 2*, possède une arme cachée. Après l'avoir abattu, rentrez à l'intérieur comme pour les passages du dernier jeu cité.

**Tableau 5**

Les statues de l'île de Pâques...

Pas de grosses difficultés si vous avez les missiles photoniques. Lorsque vous arrivez aux statues couchées qui crachent des tirs laser horizontaux, détruisez la première des statues du deuxième groupe ayant le dos en bas. Entre les deux se trouve le premier morceau de la carte. Le monstre de fin est une statue qui vous envoie de petites statues, qui vous en envoient d'encore plus petites, qui tirent sur vous etc. Il faut toujours tirer dans la bouche lorsqu'elle est ouverte.

**Tableau 6**

Tableau de feu.

Un des plus dangereux. Il va vous falloir un écran complet de préférence, pour éviter les dards. Arrivé à mi-parcours, vous rencontrerez des sortes de stalactites et de stalagmites qui bouchent le passage. Slalomez entre elles et les dards en restant au début du tableau - dur, dur ! Tout de suite après se trouvent des cratères (un en haut, un en bas) - l'arme cachée est sous l'un des deux.

En progressant, vous allez affronter des cratères projetant des boules de lave, d'autres construisant des murs comme le deuxième monstre et finalement arriver devant un gros insecte qui bloque le passage en lançant des dards. Il faut viser la tête et insister. Le monstre de fin n'est pas difficile à tuer, c'est une sorte d'oursin géant.

**Tableau 7**

Planète Dune.

Endroit assez facile : la deuxième carte est cachée dans un rocher en bas, derrière un petit canon bleu. Pour s'en emparer, il faut faire exploser le rocher. Le canon bleu est situé juste après les gros vers qui traversent l'écran de haut en bas. Dans tout le tableau, il faut se méfier des rochers qui se resserrent. L'arme cachée est sous un gros réservoir qui balance des envahisseurs. Il faut essayer

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

tous les réservoirs, car elle change de place à chaque partie.

Le monstre de fin est constitué de 3 gros vers des sables qui cherchent à vous écraser. Il suffit de les éviter en bout d'écran.

**Tableau 8**

Planète de Vie.

Ce lieu brille par la simplicité. La troisième partie de la carte est dissimulée dans un renfoncement de la paroi - en bas, juste sous les carrés verts qui grossissent lorsqu'on leur tire dessus et qui lancent des bestioles blanches. Tirez sur les parois. L'arme cachée se trouve un peu plus loin, dans une nacelle d'énergie qui monte et qui descend. Abattez les nacelles uniquement. Le monstre de fin envoie un tentacule très rapide qui en se retirant laisse plein d'envahisseurs.

**Tableau 9**

Planète de Fer.

Assez difficile : il vous faudra éviter des plaques de métal qui se détachent, des tirs laser multidirectionnels... Pour le début, il est intéressant de posséder le Laser-Up. A la fin, pour franchir l'obstacle du gros monstre, utilisez le tir arrière et une protection totale - attention au choix du vaisseau ! Ce monstre arrive devant votre dos pour traverser tout l'écran, puis revenir. Pour le franchir, rasez le sol et passez sous ses jambes quand il les soulève et revenir, car il est indestructible. Je n'ai pas pu trouver l'arme cachée... En revanche, à un certain moment vous remarquerez au milieu du tableau un abri où l'on ne peut rentrer qu'en marche arrière : vous y trouverez un détecteur d'armes cachées et de cartes.

**Tableau 10**

Le gros vaisseau.

Si vous n'avez pas encore les trois cartes, vous serez impitoyablement renvoyé au début des tableaux où vous les avez oubliées - d'où l'intérêt du détecteur. Si vous avez tout entre les mains, vous pouvez alors savoir où se trouve James et aller le chercher. Le tableau ressemble au précédent. A un moment, vous remarquerez une sorte de petit nuage qui clignote en haut de l'écran : c'est le bouclier caché. Il se trouve dans la première moitié du tableau, dans un renfoncement.

Plus loin se trouvent des bras mécaniques qui barrent le passage, il faut absolument tuer le troisième. Vous trouverez alors une capsule, prenez-la et ne tirez plus ! Lorsque vous verrez le bout du mur qui vous bloque le chemin, n'hésitez pas à tirer...

Tout à la fin vous aurez à tuer un monstre qui ne peut pas vous toucher en bas d'écran. Pour le vaisseau final, restez en bout d'écran. Le gros vaisseau, qui dépasse la taille de l'écran, va se coller à vous. Lorsqu'il descend, passez par-dessus, faites le tour en évitant les réacteurs et vous pourrez entrer à l'intérieur. Le tir arrière est également nécessaire pour passer. Ensuite faites tranquillement feu sur le centre nerveux du vaisseau. Cela accompli, il vous faut entrer dans la boule rouge, tirer les fils qui sont sur la tête qui lance des éclairs et... c'est fini ! Vous avez sauvé votre ancêtre. Si vous avez le bouclier tout ira bien, sinon... je vous laisse découvrir la fin.

# NINTENDO

## WIZARDS & WARRIORS

*(envoyé par Frédéric Cètre)*

**Niveau 1 : la forêt**

Pour trouver la clef rouge, il faut aller tout en haut à gauche de l'écran, sur une branche. Pour l'attraper montez carrément sur la branche qui est en dessous de cette clef, puis sautez sur le dos d'un ennemi de façon à l'obtenir. Pensez toujours à regarder la cime des arbres quand vous chevauchez un de vos ennemis. Une fois que vous avez les 3 clefs et suffisamment de diamants, rentrez dans l'arbre qui est coupé, là où se trouve un chevalier en armure.

**Niveau 2 : le monde de glace**

La clef bleue se trouve tout en haut à gauche du monde de glace ; la clef rose est dans la salle qui s'ouvre par une porte rouge.

**Niveau 3 : le monde de lave**

Pour vous emparer de la clef rose, montez sur une des bulles, car elle se trouve dans les hauteurs de la caverne. Une fois la porte rose franchie, il vous faut la clef rouge : allez à droite du coffre rouge, puis grimpez sur une bulle (attention, choisissez la bonne !). Quand vous vous trouvez sur cette bulle, laissez-vous transporter tout en haut, puis sautez à gauche vers un diamant qui paraît inaccessible. Et voilà...

**Niveau 4 : le deuxième monde de glace**

Pour obtenir la clef rouge, il faut monter et passer devant la porte rouge, puis devant un coffre et se diriger vers la droite. La clef bleue se trouve dans la salle de la porte rouge, la rose dans la salle de la porte bleue. N'oubliez pas de sauter un peu partout, vous découvrirez ainsi des salles secrètes.

**Niveau 5 : la forêt**

La clef rouge est dans l'arbre aux portes roses et la clef bleue sur la cime des arbres. En outre vous découvrirez peut-être des trésors.

**Niveau 6 : le château**

Pour trouver la clef rose, allez cette fois tout en haut du château (bonjour l'escalade !) vers la porte rose puis sautez dans le vide à gauche de l'écran. Pensez aussi à sauter sur les remparts et vous découvrirez peut-être d'autres choses... La clef rouge est dans la salle rouge, la clef bleue dans la salle rouge au-dessus de la partie bleue.

**Niveau 7 : les catacombes**

Pour tuer le sorcier, placez-vous tout en bas à gauche, le dos au mur, puis sous une pierre qui est tout en haut de l'écran, alternativement. Comme cela vous aurez pratiquement toujours le sorcier face à vous, ce qui vous simplifiera la tâche. Et voilà : la princesse est à vous !

**JEU OFFERT PAR BANDAI NINTENDO**

# AMIGA

## SPACE ACE

*(envoyé par Pascal Aramburu)*

Attendre de pied ferme les deux tirs au laser puis D, G, Bas. D, attendre que le premier bras se relève, G, quand Dexter s'apprête à sauter, G et une fois que le deuxième bras se relève, G-Bas une fois que Dexter est sur la butte puis Haut. Haut pour atterrir, bouton de tir pour tuer le monstre vert. Attendre que le premier bras descende, D, puis lorsque Dexter s'apprête à sauter, Haut. Dexter se prépare à bondir sur la plateforme, D, puis tout de suite, D-Bas, une fois devant le monstre, D-Bas, quand vous avez bien dans le collimateur, G-Tir, lorsque Dexter est pris par les tentacules de la pieuvre. Attendre que les hommes bleus apparaissent à l'écran, Haut. Attendre que les deux créatures vertes surgissent de chaque côté, Haut. Une fois à l'intersection, D. Une fois que les monstres sont au premier plan, Haut ; quand les robots apparaissent et commencent à grouiller, D, courir un peu et une fois au fond G, au fond de l'écran G. Courir un peu avec circonspection, D, courir un peu Haut, quand Borf commence à attaquer Tir. A nouveau Tir, quand Borf s'apprête à donner un coup qu'il voudrait définitif, Tir et une fois Dexter à terre D (pour esquiver le deuxième coup). Tir, puis Bas afin d'éviter le coup, lorsque Borf s'approche, Tir, Haut pour esquiver le premier coup, Bas pour le deuxième. D, puis Bas pour sauter sur son dos. Lorsque Dexter saute pour rattraper la corde (deuxième petite séquence) G, Haut. Dexter saute sur la plateforme ; D quand Dexter arrive sur la lave rougeoyante. Courir un peu et au premier tir D, un peu avant l'intersection G. Attendre le tir D, G, Dexter retourne le miroir, puis D pour esquiver le tir. Il ne vous reste plus qu'à admirer la scène finale avec la satisfaction du devoir accompli.

( D = droite, G = gauche )

MICRO PROSE
SIMULATION · SOFTWARE

# HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom..... Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre
..... hors-série Sega au prix unitaire de 25 F +
Adresse..... participation aux frais de port 5 F
.....Ville.....
Tél.....Age.....

Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

# L'ABONNEMENT MUSCLÉ A MICRO NEWS

**DEUX FORMULES AU CHOIX**

**1 an de lecture enfiévrée, 22 numéros aussi beaux que délirants (dont 1 numéro double) pour seulement 285 F ! (Vous économisez 4 numéros)**

**Abonnement de 6 mois : 11 numéros pour 149 F.**

**CADEAU**

**Chaque mois, deux nouveaux abonnés tirés au sort gagnent chacun un Super System Sega comprenant la console Master System, le pistolet Light Phaser, les lunettes 3D, le jeu *Missile Defense 3D*.**

☐ **Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 285 F.**
☐ **Je m'abonne pour six mois et je joins un chèque de 149 F.**
**A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre**

**Nom :.....Prenom :.....**
**Adresse : .....**
**Ville :.....Code postal : .....**
**Type de machine possédée : .....Age : .....**

**ETRANGER ET DOM-TOM**
**1 an = + 95 F**
**6 mois = + 50 F**

# P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

## VENTES

Vds **console Sega** (4 manettes) + pistolet + 10 jeux. Prix : 2000 F. Jean-Jacques Pêcheur. Tél. : (1) 34.10.72.09.

Vds **MSX 2 8245** : 2000 F (août 88). Vds originaux MSX 2 neufs. Cherche contrôleur drive 720 Ko à prix sympa. Philippe Bezon. Tél. : (16) 66.26.02.94.

Vds **MSX 1** + lecteur K7 + 44 jeux K7 + 10 jeux cartouches + revues + livres + 2 manettes. Valeur : 7000 F. Cédé : 2500 F à débattre. Fabrice Bosset. Tél. : (16) 94.91.74.88.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + revues + 150 jeux (Double Dragon, Crazy Cars 2, Barbarian 1 et 2, Great Courts, After The War etc.). Prix : 3300 F à débattre. Gilles Mens. Tél. : (16) 67.74.76.19.

Vds **Apple IIE + manuel + moniteur Philips monochrome** + carte graphique parallèle + 18 disquettes + 2 lecteurs externes. Le tout cédé : 2000 F. Urgent ! Yannick Nen. Tél. : (1) 43.97.24.41.

Vds **console Nintendo neuve**, très bon état + 5 jeux (Mario 1 et 2, Goonies 2, Top Gun, etc.) + adaptateur japonais + Grizor + cadeaux. Prix : 2000 F au lieu de 3100 F. Olivier Chen. Tél. : (1) 64.48.92.89.

Vds **console Sega** + Speed King + Control Stick + lunettes 3D + 17 jeux (Psychofox, Tennis Ace, Galaxy Force, Wonder Boy 3, Cloud Master, etc.). Valeur : 6179 F. Vendu : 3600 F. Yves Lardoux. Tél. : (1) 43.70.50.27.

Vds jeux à bas prix sur **Atari et Amiga**. Vds émulateur Mac Spectre avec ROM et logiciel : 1700 F. Hard Copieur : 800 F. Laurent Boumeddane-9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

Vds jeux sur **Atari ST/STE** : Les Voyageurs du Temps : 180 F. Moonwalker : 140 F. Stéphane Berliat. Tél. : (16) 78.55.10.69 après 18 h.

Vds **console Nintendo** + 9 jeux dont Super Mario 2, Galaga, Robot Warriors, Goonies 2 etc. Le tout en très bon état. Valeur : 4000 F. Vendu : 3000 F. Jean-François Bergeret. Tél. : (1) 64.05.29.41.

**Atari ST**, vends hardcopieur récent, très rapide et extrêmement performant. Prix : 500 F. Vds aussi extension mémoire tous formats sur STF et STE. Sébastien Bergot. Tél. : (16) 21.20.59.23.

Vds **imprimante Commodore MPS1230 neuve** + 3 rubans encre + papiers. Garantie 9 mois. Prix : 700 F + frais de port. David Pointu. Tél. : (16) 54.74.27.60.

Vds **CPC 6128 + moniteur couleur très bon état** + 100 jeux + boîte de rangement + house. Valeur : 5000 F. Vendu : 2800 F. Vds jeux NEC : Vigilante, Kung-Fu, Cybercross : 300 F. Fabrice Popovitch. Tél. : (1) 46.32.80.71.

Vds **console Nintendo** + 10 jeux (Mario 2, Zelda, Robocop) + adaptateur etc. : 2200 F. Bon état. Vds console Sega garantie jusqu'en juin 90 + 5 jeux (Thunder Blade, Vigilante etc.). Prix : 1250 F. Mathieu Picard. Tél. : (1) 45.43.15.11.

Vds **Thomson MO5** + lecteur K7 + ext. avec lecteur QDD + imprimante Impact 40 colonnes + cont. manettes + 3 jeux sur disks + 20 K7 (jeux, utilitaires, éducatifs) + cart. Jane, Logo, Pictor + livres. Prix : 1300 F. Monique Dure. Tél. : (1) 47.02.06.64.

Vds **Atari 2600 VCS** (console de jeu) + 26 cartouches. Prix : 50 F la cartouche ou 600 F les 26. Le tout : 750 F. Possibilité de vente séparée. Xavier Vincent. Tél. : (16) 62.05.45.68 ou 61.59.38.28.

Vds **CBM 128 + moniteur couleur + 1571 + 1530** + joystick + cadeau + livres + nombreux jeux avec emballage. Très bon état. Prix : 5000 F à débattre. Roy Hypersiel. Tél. : (1) 30.43.41.81.

Vds **consoles Nintendo + Sega** + accessoires (Remote Controle, Light Phaser) + 24 jeux (Cobra Triangle, Life Force, After Burner etc.). Le tout : 4700 F. Denis Markman. Tél. : (1) 61.23.54.62.

Vds **MSX 2 Philips 8235** avec 450 jeux, 50 utilitaires (disks), 12 mégaroms. Vendu : 3000 FF ou 18 000 FB. Vincent Van Humbeeck. Tél. : (19-32) 65.31.48.65.

Vds **Atari 520 STE** (sous garantie) + manettes + jeux. Prix : 3000 F + STOS Basic : 200 F + West Phaser : 250 F. Frédéric Pasquier. Tél. : (16) 74.80.11.69.

Vds **Atari 520 ST + moniteur couleur + lecteur externe DF** + originaux (GFA3, Degas, On, Foft, Bat, Blood, etc.) + livres (GFA, Bible, Gem etc.) + revues. Yves. Tél. : (1) 47.33.46.45.

Vds **Amiga 500** + souris + 25 jeux + joystick + Péritel. Garantie 2 ans. Prix : 3900 F. Vds C64 + moniteur couleur + lecteur K7 + joystick + 100 jeux : 2600 F. Paris ou banlieue uniquement. Sébastien Foy. Tél. : (1) 48.46.27.57.

Vds **Amstrad 6128** + 30 disquettes avec de nombreux jeux + quelques livres + cordon magnéto + nombreux originaux. Prix : 2500 F. Franck Tharel. Tél. : (1) 46.66.04.67 après 18 h.

Vds **cartouches MSX 1/2** : Salamander : 200 F. Nemesis 1 : 180 F. Nemesis 2 : 200 F. F1 Spirit : 200 F. Eggerland 2 : 150 F. King's Valley + Fantasme Soldier : 120 F. John. Tél. : (16) 20.02.85.01 après 18 h.

Vds **originaux** Populous, North and South, Blood, Waterloo etc. Joëlle Amado. Tél. : (1) 46.58.65.78 tous les soirs à 18 h.

Vds **Sega Master System** + 10 jeux (Shinobi, Altered Beast, Double Dragon etc.)

Nous nous engageons à publier toute annonce parvenue au minimum 15 jours avant la parution du numéro. N'oubliez pas de joindre un chèque bancaire pour participation aux frais : **30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement, **60 F pour les lecteurs non-abonnés**. Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter.

Attention aux annonces douteuses ! La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde à usage privé. Toute autre reproduction d'un logiciel constitue un délit pénal, relevant du tribunal civil et correctionnel, qui peut entraîner une peine de trois mois à deux ans de prison et/ou une amende de 6000 à 120 000 F (article 425 du Code pénal).

## RUSH ANNONCES

RETOURNER A MICRO NEWS - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE 92000 NANTERRE

NOM : .....PRENOM : .....

.....

ADRESSE : .....

+ 2 manettes. Le tout : 2100 F. Très bon état. Jean-Pierre Grard. Tél. : (16) 94.57.45.51.

Vds **Amiga 500 complet** : 2650 F. **Handy Scanner 3.1** : 2000 F. Prof Page : 2350 F. Imprimante 24 aiguilles. NEC P2200 : 2400 F. Excellent état. Prix définitifs. Philippe Baroin. Tél. : (1) 46.55.78.14.

Vds **console Sega** + pistolet + Control Stick + Rapid Fire + Vigilante + Galaxy Force, sous garantie acheté il y a 3 mois : 1850 F. Vendu : 1350 F. Arnaud Millet. Tél. : (16) 49.88.24.64 après 19 h.

Vds **Amstrad CPC 6128** bon état + nombreux jeux + livres + 2 joysticks. Prix : 2500 F. Nathalie Trigalo. Tél. : (1) 43.64.17.42.

Vds **console SEGA** + pistolet + 2 poignées + 5 jeux (Out Run, Hang-on, Safari Hunt, Shinobi, Kung-Fu Kidd.). Le tout en très bon état. Prix : 2190 F. Vendu : 1200 F. François Ponchillo. Tél. : (1) 43.78.72.96.

Vds **Sony HB700** avec Eprom + jeux : 3000 F. Vds cartouches pour MSX : Super Laydock, Testament, L'Oiseau de Feu, Metal Gear etc.). Cherche possesseur de MSX 2+. Fabrice Autour. Tél. : (1) 69.06.87.80.

Vds **extension 512 Ko neuve pour Amiga 500** : 700 F ainsi qu'une tablette graphique (Graphicop 2) pour Amstrad. Sylvain Crégut. Tél. : (16) 42.22.20.19.

Incroyable ! Vds **MSX 2 VG 8235 + moniteur monochrome** + magnétophone + 2 joysticks + 17 jeux sur cartouches + 2 sur disks. Prix : 3000 F. José Halimi. Tél. : (1) 48.44.12.73.

Urgent ! Vds **console Sega** (très bon état) + 1 Speed King + 7 jeux (Shinobi, Psycho Fox, Thunder Blade, Out Run, etc). Valeur réelle : 2780 F. Cédé : 1750 F. James Lainé. Tél. : (1) 35.37.85.41.

Vds **Amiga 500** + souris + extension mémoire + 4 joysticks + 3 jeux originaux + 100 disks + journaux. Le tout sous garantie. Prix à débattre. Arnaud Suissa. Tél. : (1) 47.07.15.86.

Pour **Sega Mega Drive**, vds Altered Beast 350 F. Bernard Tramond. Tél. : (16) 53.64.48.18 entre 12 h 15 et 13 h 45 et à partir de 17 h 15.

Vds **Becker Text** neuf : 600 F + Calcomat (original) en cadeau. Prix à débattre. Jacques Martin. Tél. : (1) 42.33.40.25.

Vds **Atari 520 STF (double face) + moniteur SC 1425 + lecteur externe SF 354** + souris + joystick + jeux (Strider etc.). Prix : 3900 F. Xavier Crouzet. Tél. : (16) 65.70.42.20 entre 20 et 21 h.

Vds **console Sega** + 40 jeux + Light Phaser + lunettes 3D + Rapid Fire. Le tout au prix de : 6000 F. Valeur neuve : 13 000 F. Patrick Rigal. Tél. : (1) 45.74.56.58.

Vds **Amiga 500** tout neuf (utilisé 2 fois) + jeux + joystick. Prix : 3000 F cause achat Amiga 2000. Vds ou échange news sur Amiga. Michel. Tél. : (1) 47.35.22.98.

Vds **moniteur couleur Thomson MC9J936** prise Péritel, parfait état avec docs, câbles, emballage d'origine. Cause achat moniteur monochrome. Prix : 1600 F à débattre. Urgent ! Jean-Michel Deliers. Tél. : (1) 30.31.14.43.

Vds K7, cartouches de jeux (Alien, Ninja, Ghosbusters etc.) et éducatifs **MSX 1 et 2**. Prix et liste sur demande. Rodolphe Boitez. Tél. : (16) 21.03.68.68.

Vds **lecteur externe 3"1/2 pour ST** (jamais servi) : 700 F. Sequencer Polymidiv .1 + doc : 800 F. Pascal Tossourkpé. Tél. : (1) 69.05.54.33 après 18 h.

Vds K7 jeux **Amstrad** : 50 F chaque jeu. Vds console Sega + pistolet + 15 jeux (Wonderboy 3 etc.). Valeur : 5200 F. Vendu : 3500 F. Possibilitéde ventes séparée. Christophe Chanu. Tél. : (16) 94.07.05.75.

Vds **console Sega** + 4 pads + joystick + lunettes 3D + Phaser + 7 jeux (Out Run, Thunderblade, Ninja etc.). Valeur : 4000 F. Cédé : 2500 F. Raphaël Sauvillers. Tél. : (16) 44.59.17.74.

Vds **console Atari 2600** + 15 cassettes + **console Yeno** + super K7 Vision + 6 K7. Prix neuf : 4590 F. Vendu : 1000 F. Maxime Zecchini. Tél. : (1) 48.08.54.75 après 18 h.

Vds **STE gonflé 1 méga** + Free Boot + 19 logiciels originaux. STE vieux de 9 mois, très bon état. Le tout : 4000 F. Jean-Denis Labatut. Tél. : (16) 38.66.56.28.

Vds **MSX 2 VG 8235 + moniteur couleur** + 1 manette + lecteur K7 + 2 K7 en cadeau. Le tout : 3600 F. Vds aussi 17 jeux MSX cartouches et disks. Prix à débattre. Alain Bougel. Tél. : (16) 29.24.50.69 après 17 h.

Vds jeux **Nintendo** (Dunck Hunt, Gyromite, Super Mario 2) + jeux Thomson **TO7/70, TO9, TO8, MO5, MO6** (Color Paint, 5ème Axe, Coliseum). Prix à débattre. David Faurio. Tél. : (16) 46.91.20.13 heures de repas.

Vds **console Sega** + pistolet + 16 jeux dont Thunder Blade, American Pro Football, Lord of The Sword etc. Le tout pour : 2200 F. Laurent Farr. Tél. : (1) 48.43.08.01.

Vds cartouches **Sega** (Altered Beast, Vigilante, Enduro Racer, Time Soldiers, After Burner, Rampage). Philippe Richard. Tél. : (1) 39.52.74.32.

Vds, échange programme sur **STDF**. Cherche docs. Correspondance rapide et sérieuse. Denis Blanquet-1, avenue Claude Debussy, 13009 Marseille.

Vds **C64 nouveau modèle et 1541 (II) sous garantie + moniteur monochrome** + Geo's + nombreux jeux + joystick : 3500 F à débattre. Stéphane Berliat. Tél. : (16) 78.88.76.98 heures de repas.

Vds jeux sur **Amiga et C64**. Cherche contacts sur Amiga. Fabrice Bajolais-25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny.

Vds softs news **Amiga**. Philippe Lemaire-1, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge.

## ECHANGES

**Amiga**, cherche contacts sérieux pour échanges de news de quoi intéresser les plus branchés. Débutants acceptés. Didier Bortolin. Tél. : (16) 82.34.37.63.

Echange, cherche conctacts sur **520 ST** pour programmes éducatifs, gestion, jeux. Fotis Tataris. Tél. : (16) 42.72.38.69.

Echange ou vends news sur **ST et Amiga** (Super Car, Eagle Rider, Infestation etc.). Laurent Boumeddane-9, avenue de la redou

Echange **Amiga 500 + moniteur** + synthé YAMD SR 100 av amp SG + Yam Pss 200 contre Sega ou PC Engine. Le tout neuf. Christophe Landry. Tél. : (1) 61.91.30.09.

## RECHERCHES

Recherche sur Paris, **moniteur couleur** (Thomson ou Atari de préférence). Raphaël Berna. Tél. : (1) 43.72.64.64 après 20 h 30 ou le week-end.


43 42 22 50
DEPOT -VENTE.

EDEN COMPUTER
102 Av du Général Michel BIZOT 75012 PARIS
METRO : MICHEL BIZOT - OUVERT 10H-12H. 14H-19H

43 42 22 50
OCCASION

AMENEZ-NOUS VOTRE ORDINATEUR, NOUS LE VENDRONS RAPIDEMENT

990 F
EXTENSION ST
520 à 1024 ko *

990 F
LECTEUR D.F
ATARI 520 STF *

* POSE GRATUITE

NOUS SOMMES LES SPECIALISTES DE L'OCCASION, NOUS VOUS OFFRONS UNE REVISION COMPLETE DE VOTRE ORDINATEUR ET NOUS LE VENDRONS VITE DANS LES MEILLEURES CONDITIONS.
NOS ACHETEURS PEUVENT ETRE SURS DE FAIRE UNE SUPER AFFAIRE TOUT EST REVU PAR NOS TECHNICIENS EN ATELIER.
NOUS ASSURONS LES REPARATIONS TOUTES MARQUES EN 48H.
NOUS VENDONS EN NEUF DE L'ATARI, DE L'AMIGA ET DU PC AT.

EX - NEUF : AT 286 D. DUR 20 MEG - 1 MO - ECRAN 14 P : 10 490 F TTC
AT 386 D.DUR 40 MEG - 1 MO - ECRAN VGA COULEUR : 17 900 F TTC

2 990 F
EXTENSION ST
2 megas 1/2 *

150 F
FREE BOOT ST
A500-A2000

* POSE GRATUITE

# LAST, BUT NOT LEAST ! (suite)

**Les dernières nouvelles du monde thomsonien par le Major - toujours vert !**

Je vous avais parlé la dernière fois d'un éditeur qui développait de nouveaux jeux sur notre éminente bécane. Eh bien, ce n'est pas tout ! J'ai toujours plus d'un tour au fond de ma tasse de thé...

## UNE BONNE ASCI(SE)

Une information vient de m'être transmise. L'association ASCI propose une disquette comportant une démo de toutes sortes de programmes, allant d'*Horloge* à *Copie Conforme* (avec 8 copies possibles), en passant par *Turbodis* - ainsi que de nouveaux produits comme **PIO, Calculatrice, Catalogue, Les Jeunes et L'Argent, TO-Graph, TO-Texte, Micro-ASM**. La véritable disquette contiendra un logiciel de création sans équivalent sur TO8/8D/9+, qui permettra de réaliser sur imprimante Thomson d'exceptionnels tirages, en simple ou double passe, à partir d'un document en WYSIWYG (**W**hat **Y**ou **S**ee **I**s **W**hat **Y**ou **G**et). Elle comportera également un logiciel fournissant la possibilité d'adapter *Paragraph* en *TO-Texte* (identique, excepté un tirage amélioré des fichiers ".MAP" sans déformation). Au passage, une petite indication sur *Micro-ASM*, qui permet, à partir de la cartouche, de réaliser des assembleurs pour tous les microprocesseurs de la famille 6800 (6804, 6805, etc...). La disquette démo complète est vendue 20 F (avec en prime un superconcours qui offre aux vingt premiers acquéreurs une chance de gagner plusieurs centaines de cadeaux). Une disquette *TO-Texte/TO-Graph/Micro-ASM* se trouve également disponible au prix de 200 F. Pour vous la procurer, envoyez un chèque à l'ordre d'ASCI, Chemin des Montants, 54690 Eulmont.

## THOMS ON !

Un club qui monte, qui monte, c'est bien le Club Thoms+, association sous le régime de la loi de 1901 qui vous propose déjà un catalogue shareware, dont une disquette d'images X, des utilitaires et des jeux à des prix très bas. Mais il y a mieux, my dears ! Après l'installation du serveur 3615 Heli*Thoms+, le Club Thoms+ vise encore plus haut en manifestant la volonté de reprendre à son compte les activités du Club Micro Thomson de Courbevoie, ainsi que son fameux serveur 3615 Thomtel. En effet, si la marque a mis fin à sa production de machines, les utilisateurs, eux, sont toujours en vie et ont besoin d'en savoir plus... Une histoire à suivre de très près, d'autant que le club a contacté European Media Business (E.M.B.), société qui a déjà à son actif le protocole de téléchargement de communication Videotext interactif, ainsi que les serveurs FR3 (TVSoft),GFI-SCICON (Lyon), Technopole METZ 2000 (Club Micro Thomson), SUNIST, CESTA mais aussi KORTEX. Le logiciel **Téléchargement** de cette société existe pour une large gamme de sites centraux grands systèmes, comme les IBM (GTM/CICS), de la gamme 370, les sites Unix System V et les sites DEC sous VMS. Un grand partenaire qui nous permettra peut-être de diffuser pour ceux qui n'ont pas de modem Thomson, un kit de téléchargement via un minitel utilisant le même protocole.

Pour finir, je vous révèle la création d'un digitaliseur sonore sur Thomson restituant des sons presque aussi parfaits que les micros Atari ou Amiga. Un système simple qui digitalise les sons et les sauve sur disquette afin que vous puissiez les écouter ultérieurement sur votre chaîne.. Bye !

## METAMORPHOSE INACHEVEE

*Je suis adhérent au club Thoms+ et je voudrais savoir pourquoi les listings parus dans Micro News dans la rubrique "Les carnets du Major Thomson" ne fonctionnent pas, une fois qu'on les a tapés et chargés ? Il s'agit des programmes suivants : Horloge et Métamorphose...*
*(M. Liégeois, Fœcy)*

Cher Thomsoniste, sachez que j'ai à endurer de nombreux problèmes et tracasseries pour que, tous les 15 jours, vous puissiez lire des articles intéressant vos micros ! Transférer les articles du format Thomson au format PC en restant toujours sur Thomson, euh... c'est un peu complexe, mais puisque je possède de nombreux utilitaires, dont le dernier de BC1O9, tout va aller pour le mieux dorénavant. Pour en revenir aux deux listings défectueux, l'explication est simple: lors de la conversion, des lignes ont été tronquées ou des caractères modifiés - un vrai Trafalgar ! Plus de problème pour les malheureux du clavier, car le Club Thoms+ (4, rue Millocheau, 49400 Saumur) vous offre ces deux programmes contre l'envoi d'une disquette et d'une enveloppe timbrée.

## LE THOMSON A BON DOS

*Bonjour Major,*
*Je possède chez moi deux micros - un PC et un TO8. Mon PC a un lecteur 3"1/2 mais pas de 5"1/4, or le Thomson a les deux : puis-je mettre le 5"1/4 du Thomson sur le PC ?*
*(X, Paris)*

En effet, il est possible de mettre un lecteur Thomson sur un PC - il faut savoir que les lecteurs sont tous les mêmes. ST, Amiga, PC, MSX ? Ce qui change, c'est le contrôleur ou les bus. Bref il existe deux possibilités : soit démonter le 5"1/4, débrancher tous ses cordons et puis l'installer - si vous avez une place prévue - en raccordant l'alimentation et le cordon du contrôleur PC au lecteur (le connecteur 3"1/2 vers 5"1/4 est alors nécessaire) ; soit écrire à ASCI (Chemin des Montants, 54960 Eulmont) pour obtenir des renseignements sur les programmes de transfert PC en restant sur Thomson T08 et TO9+ de 5"1/4 (360 Ko) à 3"1/2 (720 Ko) ou vice-versa.

# LOGICIELS pour THOMSON!

NON, les TO et MO ne sont pas encore morts! NOVTECH vous propose toute une gamme de logiciels pour vos TO9,TO8,TO9+,M05/6 et TO7-70! De plus, des nouveautés viendront régulièrement étoffer ce catalogue: soyez attentifs! Livraison de vos softs *en recommandé* sous trois semaines maximum.

## JEUX

**BLUE WAR:** Une simulation de sous-marin exceptionnelle dont vous ne reviendrez (peut-être...) pas! *TO8/9/9+ disquette - Ref. 011004, 149 F.*

**INVASION GALACTIQUE (SPACE GAME):** Arcade. Un "shoot-them-up" en 3D: éliminez la flotte spatiale ennemie! *T08/9/9+ disquette - Ref. 011005, 149 F.*

**SUPER FLIPPARD:** Arcade. Vous êtes vous déjà retrouvé à la place d'une bille de flipper? *TO8/9/9+ disquette - Ref. 011006, 149 F.*

**MONOPOLIC:** Une adaptation particulièrement réussie du célèbre jeu. Jouez jusqu'à quatre ou seul contre l'ordinateur. *TO8/9/9+ disquette - Ref 011007, 149 F.*

**BLUE STAR:** Arcade. Un space invaders comme on n'en fait plus! Vol interstellaire entre chaque nouvelle base à détruire en prime! *T08/9/9+ disquette - Ref 011008, 149 F.*

**COLORIC:** Repeignez dans la couleur demandée un cube sans tomber dans la trappe. Un jeu de stratégie original. *TO8/9/9+ disquette - Ref 011009, 149 F.*

**SIRIUS:** Un grand jeu d'aventure et d'action graphique sur une planète inconnue! *TO9 disquette seulement - Ref 011010, 149 F.*

**1000 BORNES:** Adaptation du célèbre jeu de société. L'ordinateur, adversaire redoutable, n'hésite jamais à vous jeter des embûches sournoises! *T08/9/9+ disquette - Ref. 011011, 149 F.*

**BREAKER:** Arcade. Casse-briques multi-tableaux avec bonus (raquette large, collante, etc.) et pièges! *T08/9/9+ disquette - Ref 011012, 149 F.*

**DON CAMILLO:** Arcade. Allumez les cierges pour entrer au paradis, mais gare aux diablotins! *T08/9/9+ disquette - Ref 011013, 149 F.*

**GARDEN PARTY:** Arcade. Faites pousser vos légumes tout en luttant contre les insectes nuisibles. *T08/9/9+ disquette - Ref 011014, 149 F.*

**THESAURUS:** Un jeu de Donjon dans le plus pur style du genre: trésors et monstres à profusion! *TO9 disquette seulement- Ref 011015, 149 F.*

**SOS SPACE:** Aux commandes de la navette spatiale, vous devez récupérer un satellite ultra-secret. Ce simulateur est en tout points conforme à la réalité. *T08/9/9+ disquette. Ref 011016, 149 F.*

**PLANETE MORTE:** Votre vaisseau spatial s'est écrasé sur une planète déserte, autrefois occupée par une civilisation très évoluée: en repartirez-vous? *T08/9/9+ disquette: ref. 011017, 149 F. MO6, T08/9 cassette: Ref 013017, 120F.*

## UTILITAIRES

**BUDGET FAMILIAL:** Calculez votre budget: des graphiques de synthèse vous en donneront une vue d'ensemble. *T08/9/9+ disquette: ref. 012001,149 F.*

**GRAFFITI:** L'outil de dessin absolu: le seul à fonctionner dans les modes Bitmap 2, 4 ou 16 couleurs! Loupe, déplacement de zones, remplissage, cercles, aérographe, GR$, etc. *T08/9+ disquette: ref. 012002, 249 F.*

**SPEEDY WONDER:** Le SEUL compilateur BASIC existant pour THOMSON! La vitesse du langage machine à la portée de tous! *T08/9/9+ disquette: ref. 012003, 249 F.*

## DIVERS

**CABLE IMPRIMANTE THOMSON:** *ref. 0103001, 175 F.*

**CHANGEMENT DE PROGRAMME:** Plus de 25 programmes utilitaires et de jeux sont au menu de ce livre pour la série TO/MO. *Ref. 013002, 95 F.*

## CADEAU !

A partir de 450 F. d'achat (hors frais de port), NOVTECH vous offre un logiciel (jeu uniquement) ou un livre à choisir parmi ceux présentés dans cette page!

*Distribution exclusive DPMF DIFFUSION: (1) 49 78 08 08*

## BON DE COMMANDE

**à retourner accompagné de votre règlement à:**
**NOVTECH - 17 rue de la Prévoyance - 94300 VINCENNES**

*Nom:.....Prénom:.....*
*Adresse:.....*
*.....*
*Code.postal:.....Ville:.....*
*Je possède un THOMSON (type):.....*
☐ *Cassette* ☐ *Disquette 3,5 P.*
*Je règle par:*
*Chèque* ☐ *bancaire* ☐ *postal à l'c.dre de NOVTECH*
**SIGNATURE OBLIGATOIRE:**

| Article | Réf. | Quant. | Prix total |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Frais de port: 26 F jusqu'à 450 F d'achats, 32 F au dessus. *(France métrop. uniquement)* | | **PORT** | |
| | | **TOTAL** | |

Si vous faites plus de 450 F. d'achats, indiquez ici le logiciel de jeu ou le livre gratuit que vous choisissez:

# BARGON ATTACK

RASHEED + MARC BROTHERS

Par l'intermédiaire du logiciel de jeu Bargon Attack,
les Bargoniens attaquent réellement la Terre…

*A suivre...*

# BEST OF MSX

SAMOURAI MICRO

**Ils sont encore disponibles, nous vous les recommandons : ce sont les Tops MSX !**

Voici une sélection des meilleurs jeux MSX, plus particulièrement à l'intention de nos amis de province qui ne peuvent pas toujours se déplacer dans les magasins pour assister à une démonstration.

## JEUX MSX1 EN CASSETTES

**L'Héritage** (aventure), **Rambo 3** (action/aventure), **Bounce** (casse-briques), **Science-Fiction** (à partir de 8 ans), **Out Run** (course de voitures), **Regate** (simulation de navigation), **Passing Shot** (tennis), **Operation Wolf** (pour MSX2), **Match Day 2** (football), **The Games Collection 1** et **2** (compilations d'une trentaine de jeux chacune).

## JEUX MSX2 EN DISQUETTES

**Soft Manager** (simulation de gestion d'entreprise), **Les Passagers du Vent** (aventure), **The Games Collection 1** ou **2**, **Starship Rendez-Vous** (MSX2/2+), **Puzzle in London** (digitalisations).

## CARTOUCHES MSX1

**Nemesis 1, 2** et **3, Salamander, Knightmare** (arcade), **Penguin Adventure** (action/aventure), **F1 Spirit** (course de voitures), **Soccer, Ping Pong, Tennis, Hyper Sports.**

## CARTOUCHES MSX2

**Mister Ghost** (action), **Famicle Parodic** (tir pour les 10 ans), **Darwin 4078** (tir), **Garyuo** (arcade), **Metal Gear**, **Vampire Killer**, **Super Tritorn** (aventure), **Usas, King's Valley 2, Quinpl** (échelles), **Eggerland Mystery** (réflexion).

## UTILISATION DU MUSIC MODULE AVEC LES DISQUETTES "DISC STATION"

Insérer le *Music Module* dans le port cartouche n°1 ; allumer l'ordinateur en appuyant sur la touche ESC ; insérer la disquette *Disc Station* ; taper :

```
POKE &HFFCA,&H23
POKE &HF346,1
CALL SYSTEM
```

Si vous avez pris soin de brancher l'ordinateur sur votre chaîne hi-fi, bonjour les sons magiques de la synthèse FM ! (Les disquettes *Disc Station* sont offertes aux clients de **MSX Video Center** lorsque vous achetez un logiciel).

*(Envoi de Sink System, Bar Idéal, 13420 Gemenos - qui cherche par ailleurs quelqu'un pour lui donner des cours d'assembleur)*

## UTILITAIRES

**Soft Calc** (tableur, disquette MSX2), **Soft Graph** (graphismes), **Soft Stock** (gestion et facturation), **Dynamic Publisher** (mise en page), **Mx Telx** (émulateur Minitel).

## TABLEAU DES RESOLUTIONS GRAPHIQUES DU MSX2+

*Les screens 0 à 3 sont des modes MSX1 ; les screens 4 à 8 sont des modes MSX2 ; les screens 10 à 12 sont spécifiques au MSX2+.*

| Screen | Résolution | Couleurs affichables simultanément |
|---|---|---|
| 0 | 80 x 24 | |
| 1 | 32 x 24 | |
| 2 | 256 x 192 | 16 |
| 3 | 64 x 48 | 16 |
| 4 | 256 x 192 | 16 |
| 5 | 256 x 212 | 16 |
| 6 | 512 x 212 | 4 |
| 7 | 512 x 212 | 16 |
| 8 | 256 x 212 | 256 |
| 10 | 256 x 212 | 12 499 |
| 11 | 256 x 212 | 12 499 |
| 12 | 256 x 212 | 19 268 |


# COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

**PORT GRATUIT**

**PRIX DU N° : 15 F**
**Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.**

**MSX NEWS N°1** : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers Batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

**MSX NEWS N°2** : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. Rôle : Le mort-vivant, etc.

**MSX NEWS N°3** : Les monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, Listing : 20 000 K sous les mers, B.D., etc.

**MSX NEWS N°4** : L'Oiseau de feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo (plan complet), Zanac, Arkanoïds, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Ping Pong, Hyper-Sports, Listings : 20 000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Loup-Garou, etc.

**MSX NEWS N°5** : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux, Clavier Philips + Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : Para, B.D., etc.

**Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX, 67 avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre. LE PORT EST GRATUIT.**

# DEPOT -VENTE OCCASION

Contacter **Sylvain**

au 43.42.18.54

(consoles, ordinateurs, jeux).

JSI

SUPER PRIX, SUPER SERVICE
SUPER QUALITE
43.42.18.54

# NOUVEAU ! CLUB CARTOUCHE

**CLUB CARTOUCHE :**
**Pour 100 F, possibilité d'échanger un jeu contre un autre de valeur similaire. Si celui que vous avez choisi est d'un coût plus élevé, n'oubliez pas de verser la différence. Les jeux doivent comporter notice et boîte d'origine.**

**89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h M° Ledru Rollin Gare de Lyon**

## MSX

PHILIPS 8020 : ..... 890 F
PHILIPS 8255 : ..... 3390 F
IMPRIMANTE
PHILIPS 1431 : ..... 2890 F

### CARTOUCHES

BOXING ..... 230
DRAGON SLAYER 4 ..... 290
EGGERLAND MYST ..... 230
F1 SPIRIT ..... 230
FOOTBALL ..... 230
GAMES MASTER ..... 230
HYDLIDE 3 ..... 310
KING'S VALLEY 2 ..... 290
KNIGHTMARE ..... 230
NEMESIS 2 ..... 230
NEMESIS 3 ..... 345
PENGUIN ADVENTURE ..... 230
R-TYPE ..... 310
PING PONG ..... 230
SALAMANDER ..... 230
SUPER LAYDOCK ..... 345
TENNIS ..... 230

### MSX2

ANDROGINUS ..... 195
ARKANOID 2 ..... 290
COCKPIT ..... 290
KONTRAT ..... 395
FAMICLE PARODIC ..... 310
MR GHOST ..... 310
QUINPL ..... 310
RASTAN SAGA ..... 195
VAMPIRE KILLER ..... 290
USAS ..... 290

FM PACK ..... 610

### K7

AFTERBURNER ..... 129
APEMAN STRIKE ..... 75
ATTACK TOMATOES ..... 95
CYBERUN ..... 95
FUZZBALL ..... 75
JET BOMBER ..... 95
MANDRAGORE ..... 95
MATCHDAY 2 ..... 120
MEANING OF LIFE ..... 75
MUTANT MONTY ..... 75
OPERATION WOLF (MSX2) ..... 120
PACLAND ..... 120
PASSING SHOT ..... 129
PENTAGRAM ..... 75
4X4 OFF ROAD ..... 120
RAMBO 3 ..... 120
ROBOCOP ..... 120
RUNNER ..... 95
10TH FRAME ..... 95
THE DIARY OF ADRIAN ..... 95
THE HEIST ..... 95
WEC LE MANS ..... 120
ZORNI ..... 75

K7 ..... 75
D ..... 99

BOUNCE
CHIMA CHIMA
COME ON PICOT
COURAGEOUS
INCA
MR JAWS
OIL'S WELL
PICO PICO
POLAR STAR
SAILOR'S DELIGHT
SCIENCE FICTION
SNAKE
STAR FIGHTER
STAR WARS

### DISQUETTES

BRIDGE ..... 75
OMEGA PLANETE INVIS. ..... 165
PYROMAN ..... 75
GAMES COLLECTION N° 2
(20 JEUX DONT 9 MSX2) ..... 299

## AMIGA

AMIGA 500 + PERITEL ..... N.C.

BATMAN ..... 239
BEACH VOLLEY ..... 245
BLACK TIGER ..... 249
CHASE HQ ..... 245
CHESS MASTER ..... 190
DRAGON NINJA ..... 245
DRAGON'S LAIR ..... 350
DRAKKHEN ..... 260
DUNGEON MASTER ..... 295
FALCON ..... 295
FLIGHT SIMULATOR 2 ..... 335
GHOSTBUSTERS 2 ..... 239
GHOULS' N' GHOSTS ..... 245
GREAT COURTS ..... 245
HARD DRIVIN' ..... 195
LES JUSTICIERS ..... 269
NINJA WARRIOR ..... 195
OPERATION THUNDERBOLD ..... 245
RAINBOW ISLANDS ..... 249
RICK DANGEROUS ..... 245
SHADOW OF THE BEAST ..... 349
SHINOBI ..... 245
SPACE ACE ..... 395
STRIDER ..... 245
STUNT CAR ..... 245
TETRIS ..... 190
TURBO OUTRUN ..... 245
TWIN LORD ..... 245
TWIN WORLD ..... 245
X-OUT ..... 249

## SEGA 8 BITS

AFTER BURNER ..... 295
ALTERED BEAST ..... 295
AMERICAN PRO FOOTBALL ..... 295
AZTEC ADVENTURE ..... 255
BLACK BELT ..... 255
BOMBER RAID ..... 295
GOLVELLIUS ..... 295
GREAT BASEBALL ..... 255
GREAT BASKET-BALL ..... 255
GREAT FOOTBALL ..... 255
GREAT GOLF ..... 255
GREAT VOLLEY-BALL ..... 255
KENSEIDEN ..... 295
LORD OF THE SWORD ..... 295
PRO WRESTLING ..... 255
PSYCHO FOX ..... 295
R-TYPE ..... 295
RAMBO 3 ..... 295
RAMPAGE ..... 295
RASTAN SAGA ..... 295
SHINOBI ..... 295
THE NINJA ..... 255
TIME SOLDIERS ..... 295
VIGILANT ..... 295
ZILLION 2 ..... 255

## SEGA 16 BITS
(PRIX : NOUS CONSULTER)

ALEX KIDD
ALTERED BEAST
BASEBALL
CURSE
FORGOTTEN WORLDS
GOLDEN AXE
GOLF
GHOUL'N'GHOSTS
HERZOG
KUJAKUOH (QUEEN OF)
LAST BATTLE
RAMBO 3
SOKOBAN
SPACE HARRIER 2
SUPER HANG-ON 2
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDERBLADE 2
TATSUJIN
THUNDERFORCE 2

## NINTENDO

CONSOLE NINTENDO ..... 749
MANETTE "NES MAX" ..... 279
MANETTE "REMOTE" ..... 450
COBRA TRIANGLE ..... 360
DONKEY KONG ..... 290
DOUBLE DRIBBLE ..... 360
FOOTBALL ..... 290
GOONIES 2 ..... 360
GUMSHOE ..... 325
GRADIUS ..... 330
KUNG FU ..... 290
LEGENDE ZELDA ..... 390
MEGA MAN ..... 360
METROID ..... 360
POPEYE ..... 190
PUNCH OUT ..... 360
RAD RACER ..... 360
RUSH'N ATTACK ..... 360
SUPER MARIO 2 ..... 390
TO THE EARTH ..... 320
TRACK & FIELD ..... 390
WRESTLEMANIA ..... 360
ZELDA 2 ..... 390

## PC ENGINE

CONSOLE NEC PC ENGINE
(+ câble Péritel + joystick) ..... 1490

ALTERED BEAST ..... 495
BIG MAN WORLD (ARCADE) ..... 299
BLOODY WOLF (ARCADE) ..... 495
BREAK IN ..... 399
BREAK IN (BILLARD) ..... 495
CYBER CROSS (ARCADE) ..... 495
DEEP BLUE (SHOOT'EM UP) ..... 445
DORAMONE (ARCADE) ..... 495
DRAGON SPIRIT (ARCADE) ..... 495
FANTAZY ZONE (ARCADE) ..... 445
FINAL LAP TWIN (COURSE F1) ..... 545
F1 PILOT (COURSE) ..... 495
GUNHED ..... 495
HEAVY UNIT ..... 545
JAPAN WARRIOR (ARCADE) ..... 495
KATO AND KAN SHOW ..... 395
KUNG FU ..... 299
NEW ZEALAND STORY ..... 495
MR HELI ..... 445
MOTO ROADER
(COURSE F1 5 JOUEURS) ..... 395
PACLAND (ARCADE) ..... 445
PARANOIA ..... 445
PRO BASKET ..... 495
ROCK ON (SHOOT'EM UP) ..... 445
R-TYPE 1 (ARCADE) ..... 445
SHANGAI (DOMINO CHINOIS) ..... 395
SHINOBI ..... 545
SIDE ARMS ..... 495
SPACE HARRIER (ARCADE) ..... 395
TIGER ROAD ..... 495
VIGILANTE (ARCADE) ..... 495
VOLFIEV ..... 495
WATARU ..... 399
WONDER MOMO ..... 345
WORLD COURT (TENNIS) ..... 445

## MATERIELS

MONITEUR MONO.
PHILIPS VS0040 ..... 490
MONITEUR COULEUR
PHILIPS 8832 ..... 2290
EXTENSION MEMOIRE AMIGA .... 990
LECTEUR DISK. 3"1/2 AMIGA .... 1290
DISQUE DUR 20 MEGAS AMIGA 5190
IMPRIMANTE COMMODORE
MPS 1230 ..... 1550
IMPRIMANTE COMMODORE
MPS 1500 (COULEUR) ..... 2290

### MANETTES

QUICKJOY 2 (TIR AUTOMATIC) .... 99
QUICKJOY 3 (TIR AUTOMATIC) ... 139
QUICKJOY 5 (TIR AUTOMATIC) ... 239
QUICKJOY 6 (TIR AUTOMATIC) ... 159

BON DE COMMANDE à retourner à JSI 89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS

NOM .....
.....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
.....
.....
.....

Téléphoner pour les disponibilités

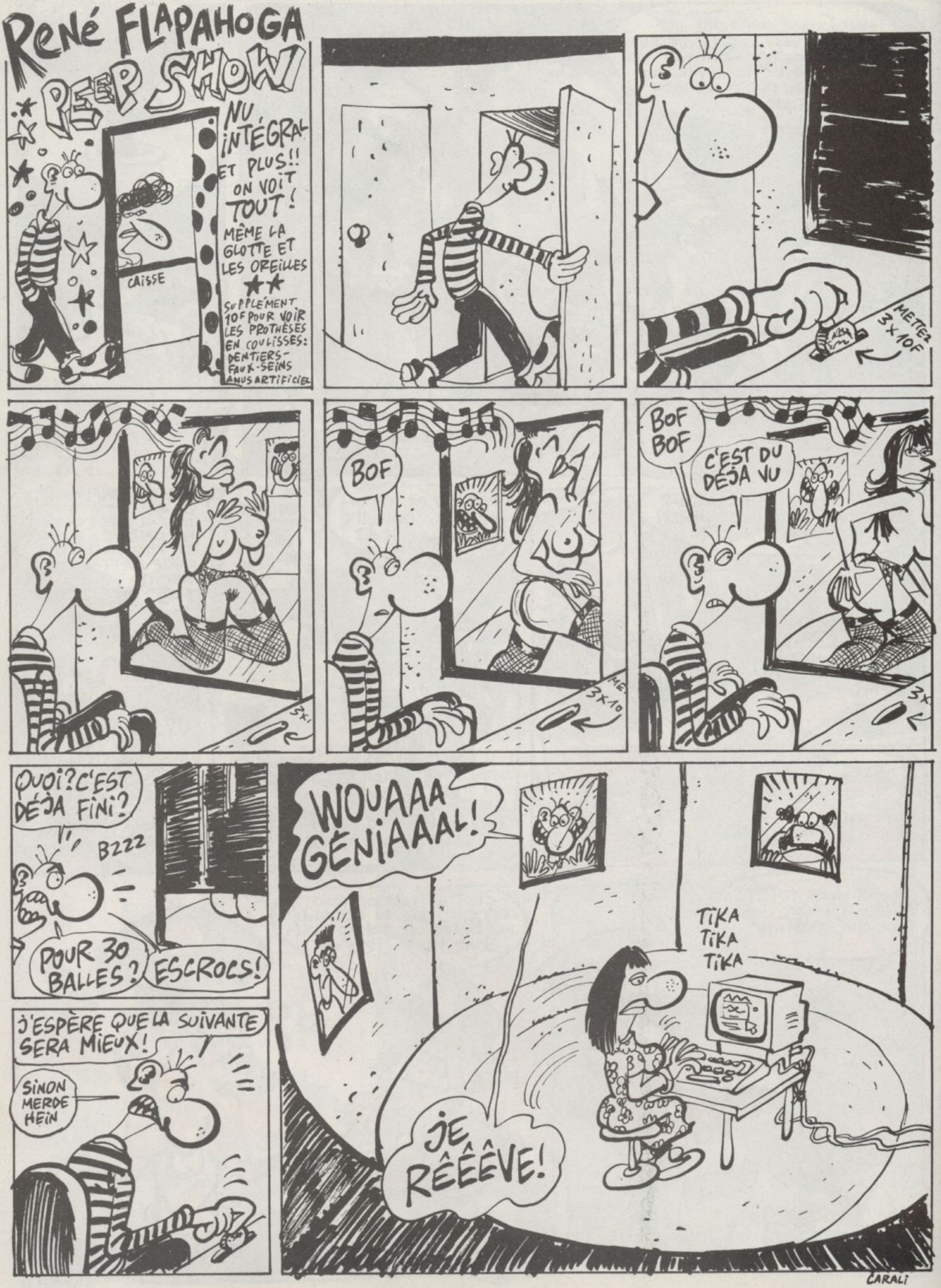
| COMMANDE | PRIX | RETOUR (éventuel) | ECART |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| TOTAL | | | |

☐ Ci-joint mon règlement
☐ Chèque
☐ Mandat
☐ Contre remboursement (+30F)

**FORFAIT ECHANGE**
(100 F x nombre de titres)
**TOTAL**

Rosie Zaunette
How Dear Rosie je vous ai préparé oune délicious cup of tea.
il est 17 heures le très traditionnal Britannique heure de le thé.
c'est une excellente idée, major
oh yes... c'est excellence and subtility.
Voyez-vous Miss Rosie le tea est oune breuvage d'une délicate finesse...
SLURT
How le suave and quintessente saveur de les indes mystérieuses sentez-vous Rosie?
and fleurez je vous prie l'ambiance imperceptible qu'exhale le lointain mais neanmoins vivace spirit des Notres colonies..

How fugace présence des dours heureux ... oOoH exotique saveur du soir... souvenir et privilège du britannique art de vivre en pays domestique...
Ket-chup
Mais probably, votre français palais ne perçoit pas d'aussi subtiles nuances, Rosie...
Toilettes
toutefois, en reprendrez-vous peut-être une autre cup, je dis
heu... non... non... je vous remercie major...
How je comprends, ce délicat breuvage n'est-il pas l'expression même de notre si typical britannique raffinement ?
isn't
eh dis-donc, toi !? le très typique britannique raffiné
c'est exprès ou par erreur que tu as vidé ma boîte de tabac gris dans ta théière ?
Coucho trade marque


RENÉ FLAPAHOGA
PEEP SHOW
NU INTÉGRAL ET PLUS!! ON VOIT TOUT! MÊME LA GLOTTE ET LES OREILLES
CAISSE
SUPPLÉMENT 10F POUR VOIR LES PROTHÈSES EN COULISSES: DENTIERS - FAUX-SEINS ANUS ARTIFICIEL
METTEZ 3X10F
BOF
BOF BOF
C'EST DU DÉJÀ VU
QUOI? C'EST DÉJÀ FINI?
BZZZ
POUR 30 BALLES? ESCROCS!
J'ESPÈRE QUE LA SUIVANTE SERA MIEUX!
SINON MERDE HEIN
WOUAAA GÉNIAAAL!
TIKA TIKA TIKA
JE RÊÊÊVE!
CARALI

# The Mission

Carved in sand

**en concert à Lyon le 7 avril et à Paris le 8 avril au Zénith.**

carved in sand: nouvel album, également disponible en cassette et compact-disc.

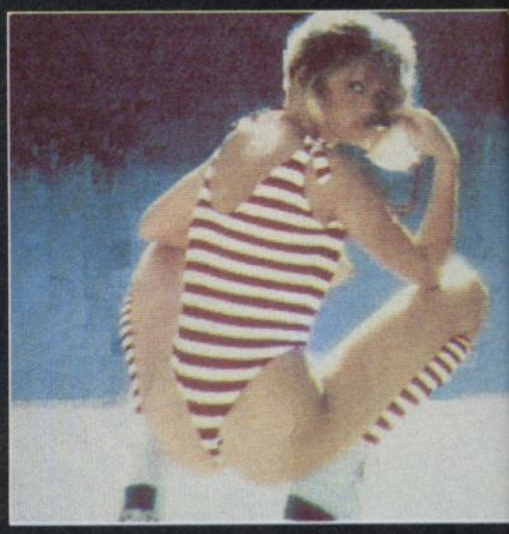
Oui FM 102.3

mercury

phonogram

# SEX MACHINES

# FARNIENTE



**Le satyre est dans l'escalier. Fermé pour cause d'inventaire. Réouverture choc le 15 avril...**

Allez vite voir en page 82 et vous verrez que je ne me moque pas de vous. Je fais actuellement l'inventaire de ma collection de disquettes "hard" afin de vous en faire profiter. Nous allons en effet mettre à la vente la plupart des disquettes qui ont agrémenté cette rubrique depuis sa création. Vous aurez donc tout loisir de les regarder tranquillement chez vous sans avoir à supporter - détail important - la présence de votre cher ami Censuros. Vous pourrez d'ailleurs bientôt crier à la face du monde vos sentiments censuresques puisque Carali vient de terminer un splendide tee-shirt en couleur "A mort Censuros !". Nous vous proposerons aussi des bandes dessinées "chaudes" à des prix cools. Seul bug : nous serons peut-être obligés de vous demander de certifier que vous êtes majeur, mais il vous suffira d'écrire "oui", nous n'irons pas vérifier plus loin...

Alors aujourd'hui je fais relâche et je vous offre un festival de blagues - ce qui tombe bien puisque nous en recevons des tonnes.

Les photos sont extraites de **Blue Show 3** (tout comme celles du dernier numéro), un slide-show érotique réalisé par le groupe suisse Pyramid - comme quoi les Suisses ne sont pas aussi sages qu'ils en ont l'air... Bon, je retourne à mes disquettes. Que ne ferais-je pas pour combler vos fantasmes ?

**Eric Satyre**

# BLAGUES A PART

**D**ans l'ascenseur d'un hôtel, un homme heurte du coude la poitrine d'une charmante jeune femme.

- Excusez-moi, dit-il, mais si votre cœur est aussi doux que vos seins, je crois que vous me pardonnerez.

La jeune femme lui répond alors avec un sourire chaleureux :

- Si le reste de votre corps est aussi dur que votre coude, venez donc prendre un verre dans ma chambre...

**D**ans le compartiment d'un train, une femme en mini-jupe et décolleté plongeant est assise au milieu de six hommes. Elle s'adresse à eux :

- Si vous me donnez 20 F chacun, je vous montre une de mes cuisses.

Les hommes donnent 20 F et elle soulève une partie de sa jupe.

- Pour 40 F chacun, je vous montre mes deux cuisses.

Les hommes paient et elle découvre ses deux cuisses.

- Pour 80 F chacun, je vous montre où j'ai été opérée de l'appendicite.

Les hommes donnent chacun 80 F et la jeune femme, montrant par la vitre un hôpital, dit :

- C'est ici.

*(Stéphane Popakul)*

# MICRO COQUILLES

**RAINBOW ISLANDS**

*(envoyé par Cedric Nicolier, qui ferait bien de nous téléphoner pour nous indiquer la marque de son ordinateur. Etourdi !)*

"Enfilez vous chaussures magiques."

*C'est un ordre ? En voilà un conseil ! De quel droit se permet-on d'imposer une sexualité contre nature à des chaussures ?*

**RVF HONDA**

*(envoyé par Christian Bourron)*

"La piste tourne dans un abaissement qui vous met le cœur au ventre et serré la suspension à fond."

*Aïe ma mère ! Ça me retourne le delco que j'en ai les vis platinées toutes chahutées, dis !*

"Si il est revenu à la santé à temps"

*Les pilotes de motos seraient-ils vraiment des délinquants en liberté surveillée .*

*Et pour en finir avec cette notice historique (plus de 900 fautes en tous genres), séquence excitation* : "Tu réchauffe ta machine... Tu emballes le moteur... Les points sont pour les septs premières positions... Vous pouvez recharger le participant... "

# VIVE LE ROI !

**Vous avez tous tiré les rois il y a plus de deux mois, mais savez-vous ce qu'est...**

- Un roi appelé sous les drapeaux et ayant un pouvoir limité ?
*Un sire conscrit.*

- Un roi qui n'a pas froid aux yeux et qui boit?
*Un sire osé.*

- Un roi entre deux vins qui aime le tourisme?
*Un sire cuit.*

- Un roi de l'Est ayant toujours la tête dans les nuages ?
*Un sire russe.*

- Un petit roi hébreu à qui il manque quelque chose ?
*Un sire concis.*

- Un roi corruptible mais prudent ?
*Un sire qu'on se paie.*

- Un roi lèche-cul ?
*Un sire mes pompes.*

**U**ne femme a demandé à un peintre en vogue de faire son portrait. Quand celui-ci est terminé, c'est le mari de la dame qui va chercher le tableau.

- Oh oh ! dit-il au peintre. C'est formidable ! Très ressemblant ! Formidablement ressemblant ! Elle ne va pas être contente...

**S**avez-vous pourquoi les enfants de riches, devenus adultes, ont une sexualité moins forte que les enfants de pauvres ?

Parce que les enfants de riches, eux, ils avaient des jouets pour s'amuser...

**C**ontrepèteries :

- Il est arrivé à pied par la Chine.
- L'enfant joue sur la berge du ravin.

**C**'est l'histoire d'une femme, très jolie, qui tirait le diable par la queue, mais seule.

Jusqu'au jour où elle s'est dit : mais, dans le fond, pourquoi le diable ?

**S**avez-vous que Brigitte Bardot a réussi à faire interdire la lambada ?

- Oui, à cause des chattes écrasées !

*(Hélène C.)*

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - et vos micro-coquilles à *Micro News, Blagues à part* (ou) *Micro-Coquilles, 67, avenue du Maréchal-Joffre 92000 Nanterre.* Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).

# STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

PAR JAAP & JOOP

C'ÉTAIT SUPER VULVA
ROULEZ ALBERT...
ÇA VOUS A PLU?
GÉNIAL
ET BIEN ÇA VOUS FERA 5 TICKETS!..
MAIS Y VA PLUS M'EN RESTER QUE 2!
C'EST PAS GRAVE, VOUS VOUS CONTENTEREZ D'UNE GÂTERIE LA PROCHAINE FOIS...
AAH, QUE NON! J'VAIS VOUS PRENDRE UN AUTRE CARNET
ALBERT, VOUS N'OUBLIEREZ PAS DE VIDER LE CENDRIER AVANT DE CHANGER LA HOUSSE DES SIÈGES...
DRiiiNG DRiiNG!
VOILÀ J'ARRIVE, Y'A PAS LE FEU!
OH OUI RHAAA...
QU'EST-CE QUI T'AMÈNE ?
ALLUME-MOI TON FICHIER!
TA-TAM
TU LA VEUX COMMENT?
GRANDE, BLONDE, YEUX VERTS, B.C.B.G...
TAPE VULVA
AAH...QUE T'AS BON GOÛT! J'ME LA SUIS FAITE Y'A DEUX HEURES...
CRITCH CRITCH
...ET FRIPONNE EN EST ENCORE TOUTE CHOSE... QU'EST-CE QU'ON DIT À SON COPAIN?
CLOP!
MERCI!
FOC
8

A suivre...

# VAMOS !

**Califourchon culturel : on prend son dico,
on enfourche la bécane
et on met les gazos...**

## KLAX (Atari Games)

Si vous possédez un ordinateur 16 bits, un Amstrad CPC ou un Commodore 64, vous pouvez d'ores et déjà jouer à **Klax** en restant à la maison. Pour les autres, pas d'hésitation, la seule opportunité reste la salle de jeux... Les versions arcade et ordinateurs ayant été développées simultanément, elles sont presque identiques et vous pouvez donc vous reporter aux pages "Tops & Softs". La pratique de ce jeu, qui rappelle fortement *Tetris*, est plus coriace qu'on pourrait le penser au premier abord car les cubes deviennent de plus en plus nombreux et se déplacent à vitesse accrue.

## WGP REAL RACE FEELING (Taito)

Avec *Super Hang-On* de Sega, on croyait avoir enfourché le best des simulateurs de moto... Eh bien non, voici la dernière création de Taito - **WGP Real Race Feeling** - qui laisse carrément sur place tous ses concurrents. C'est époustouflant, c'est carrément le délire ! On peut coupler deux motos, toutes les images sont en 3D, l'animation est en temps réel - ce n'est plus du réalisme, c'est la réalité ! Et en plus Taito, dans sa recherche du réalisme absolu, a incorporé une vraie soufflerie qui décoiffe sévère ! On a le choix pour passer les vitesses entre une boîte automatique ou manuelle avec sélecteur au pied et il est possible de courir sur les plus grands circuits du monde. Seul défaut : vous risquez de redescendre avec un "real rhume feeling" because la soufflerie. Solutions : y aller avec son casque intégral, ou bien attendre que Taito ait la bonne idée d'intégrer un distributeur automatique de pastilles Valda (une option certainement disponible sur la version "deluxe"), ou se rendre à la case *Hang-On*.

## HANG-ON (Sonic)

Troisième solution pour éviter le rhume se : rabattre sur la version flipper de **Hang-On** el pinball le bien nommé puisqu'il s'agit d'un flipper made in Spain - une authentique rareté qui démarre sur les chapeaux de roues et qui fonctionne avec des pièces de 25 et 100 pesetas. On aura donc soin de passer à la banque avant la salle de jeux et Marcel n'oublie pas de rapporter une livre de poireaux en passant chez l'épicier.

On peut sélectionner trois circuits de jeu différents, le parcours complet d'un circuit donnant droit à une partie gratuite et "complete los 3 circuitos y podra obtener 4 partidas" - qui dira après ça que la micro n'a pas une indéniable fonction culturelle ? "Las dianas ON aumentan factor multiplicador de BONUS ; las dianas HANG preparan bola extra", où l'on réalise que l'on n'a pas perdu sa soirée puisque nous avons appris à dire extra-balle en espingouin. "Menor tiempo de carrera para los mas habiles", bon alors là j'entrave que pouic - vous aussi, ça fait deux, tout le monde descend. Eh papa, viens voir ! Non seulement la micro ne rend pas débile mais vif et intelligent (voir les news) et en plus on y pratique les langues étrangères avé l'assen. Et tout ça pour 15 F !

**Pinballo Willyo**

# VICKY & LES GALAXIANS

# ACCOSTAGE

Ouf ! Ça y est enfin, **Maupiti Island** est en vente chez vos revendeurs favoris. Inutile de vous en dire plus, vous devriez déjà être en train de courir l'acheter… Juste un truc, on est dessus et c'est fantastique. Le test dans le prochain numéro.

# LA LYNX EST PARMI NOUS

Adorateurs d'Atari et joueurs infatigables, réjouissez-vous ! La fabuleuse Lynx est enfin disponible. Seule ombre au tableau, son prix, qui a passablement évolué, et pas en bien. Souvenez-vous, dans le numéro 29 (celui du mois de février) nous l'annoncions au prix alléchant de 1 500 F, et ce malgré le chiffre de 1 200 F avancé par le constructeur - on n'est jamais trop prudent et la marge que nous nous étions réservée nous permettait d'espérer une agréable surprise... La surprise se trouve au rendez-vous, mais ce n'est pas celle que nous attendions. En effet, 1 790 F au lieu de 1 500 F, ça ne vaut peut-être pas d'en faire un fromage... à vous de juger ! N'empêche que c'est le double du prix US...

# AMIGA 3000

On en parlait déjà il y a un an... Un hypothétique Amiga aux caractéristiques stupéfiantes qui ferait passer tous les autres micros pour de vulgaires outils de l'âge de pierre... Eh bien c'est fait : il existe, mais pour savoir s'il mérite ou non les éloges dont le gratifie la presse étrangère (avant même de l'avoir vu !), il nous faudra attendre le 24 avril prochain, date de l'ouverture du SICOB de printemps, où sera présenté l'**Amiga 3000**. Nous y reviendrons donc prochainement.

# LE 15 AVRIL DANS MICRO NEWS : NUMERO SCANDALEUX !

**Interdit d'achat aux cardiaques, bégueules et hypocrites...**

**La collection privée d'Eric Satyre enfin en vente par correspondance** : les plus belles disquettes de *Sex Machines*, des BD sulfureuses, des tee-shirts dessinés par Carali - même les prix seront sexy !

*Le retour du professeur Choron.* Il revient plus diabolique que jamais, mais il n'est pas seul...

L'ignoble **Vuillemin** est avec lui. Au secours !

*Incroyable mais vrai !* Un célèbre acteur/metteur en scène pose **nu dans Sex Machines** !

Et aussi...

**Console Sega** : huit manettes passées au crible.

Où en est l'**Archimedes** ?

*Nec et Sega 16 bits* : des jeux de plus en plus beaux (**Super Real Basketball, Alex Kidd, Legendary Axe**...) !

Tests et previews : **Maupiti Island, Xenomorph, Thunderstrike, Impossamole, Kid Gloves, Darius, Dragon Wars, Cyberball**...

*Sous réserve d'un décalage dû à l'actualité...*

**Rédacteur en chef :** Jean-Michel Berté
**Rédacteur en chef adjoint :** Georges Brize
**Secrétaire de rédaction :** Jean-Henri Derveaux
**Rédaction :** Jean-Pierre Labro, Marc Lacombe
**Directrice de la publicité :** Isabelle Berté
**Chef de publicité :** Bruno Keller
**Promotion :** Catherine Peyrot
**Secrétariat :** Jocelyne Lefebvre
**Directeur artistique :** Jean-Yves Zagnoni
**Maquettiste :** Sylvie Da Silva
**Abonnements :** Franck Maillochon
**Ont collaboré à ce numéro :** Jérôme Darnaudet, Patrick Gallo, Laurent, Vincent Levet, Eric Lux, Alex Nédélec, Marc Brothers, Olivier Martinerie, Ludovic Monnerat, Olivier Noël Michael Touzé
**Correspondants permanents à l'étranger :** Kelly Beswick, Kati Hamza, Gordon Houghton , Tony Takoushi (GB), Fred Schaerlig (RFA), Mina Cosnefroy (USA), Fuminori Takahashi (Japon)
**Illustrations :** Carali, Coucho, Cuneo, Jaap, Larbi, Lerouge, Lidwine, Rasheed
**Flashage :** Janjac
**Photogravure :** Photocop
**Impression:** Rotolaf
**Dépôt légal :** 2ème trimestre 1990
ISSN 0984-9629
**Commission paritaire :** 70043
**Edité par Sandyx S.A.** au capital de 250 000 F, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre
**Tél. : 47.21.29.29**
**Télécopie/Fax :** 47.25.72.75
**Directrice de la publication :** Isabelle Berté
**Distribution NMPP**
**Inspection des ventes :** Sordiap (numéro vert : (1) 05.34.84.20, terminal E87)
**Membre inscrit à l'OJD**
**Copyright MICRO NEWS, Paris 1990**

# PLUS DE TUBES MOÏNS DE PUB !

SKYROCK

LA SUPERRADIO

"POUR CONNAÎTRE LA FRÉQUENCE SKYROCK DE VOTRE VILLE : MINITEL 3615 CODE SKY.
SKYMESSAGERIE : MINITEL 3615 CODE GÉRALDINE".

# SHADOW Warriors

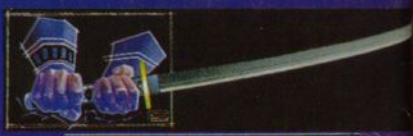
SHADOW WARRIORS le tout dernier, le plus grand et le plus ambitieux des jeux d'arcade d'arts martiaux arrive en force sur votre micro!

Contrôlez votre guerrier sur 6 niveaux étonnants bourrés d'action – Brisez les chaines qui unissent les gangs, grimpez aux réverbères et lancez-vous contre l'ennemi en les précipitant dans les cabines téléphoniques et écrasez les par la force de cet impact.

Les coups avants, les coups arrières, les tourbillons et les coups de pieds sont parmi les gestes les plus compliqués des arts martiaux... retrouvez les dans ce fantastique jeu!

Au moment même où vous penserez que les rues sont devenues plus sûres... devant vous se dressera, à la fin de chaque niveau, un infâme colosse armé d'atroces engins.

SHADOW WARRIORS – les héros des années 90!



AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

ocean®

ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675